LAS NOCHES DEL HOMBRE MURCIELAGO

COMICS scene

ediciones zinco

NÚM. 13
390 PTS

LA SAGA DE LOS X-MEN

O DE LOS ZOMBIES

LA CRISIS DE LOS COMICS INFINITOS

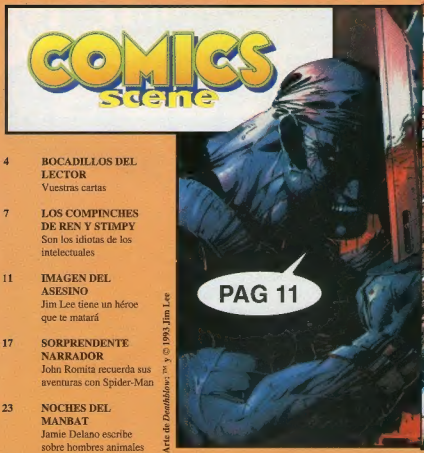
LOS CUATRO FANTASTICOS: LA PELICULA

LordGrood

¡CUIDADO!

LLEGAN LOS...

Arte de Joe Quesada y Al Migrom



Arte de *Deathblow*™ y © 1993 Jim Lee

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

7 **LOS COMPINCHES DE REN Y STIMPY**
Son los idiotas de los intelectuales

11 **IMAGEN DEL ASESINO**
Jim Lee tiene un héroe que te matará

17 **SORPRENDENTE NARRADOR**
John Romita recuerda sus aventuras con Spider-Man

23 **NOCHES DEL MANBAT**
Jamie Delano escribe sobre hombres animales

29 **EXCELENTES AVENTURAS**
Scott Lobdell escribía sobre mutantes, ahora él lo es

39 **LA HORA DE LOS MAMPORROS EN LA PANTALLA GRANDE**
El cómic más grande del mundo es una película

46 **CARTOON NOIR**
El animar a Batman es cosa de Bruce Timm

54 **CRISIS DE LOS INFINITOS COMICS**
¿Quién sobrevivirá? ¿Y qué quedará de ellos?

61 **COMICS REPORTER**
Del papel al celuloide

62 **AMIGO DE LOS ZOMBIS**
¿Es un cómic animado? ¿Es una película en viñetas?

Foto cortesía Everett Burrell/*Fantastic Four*™ y © 1993 Marvel Entertainment

COMICS SCENE is published in English by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell. Managing Editor: Mike McAvennie. Associate Editor: Maureen McTigue. Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 28, 32, 33, 34, 35 & 36, Copyright © 1993 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.

COMICS SCENE Número 13, setiembre de 1993, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1993 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Colaboran en este número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Antonio Sánchez • Composición: Francisco Solsona. • Traductores: Domingo Santos y Albert Solé. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 390 Ptas. (Transporte incluido.)

Ultimamente se habla mucho de que en España se venden cada vez menos cómics. También he oído comentarios del tipo "La crítica no nos hace caso, nadie habla de nosotros" o "¿Sabes que en Italia hay un tebeo que vende 600.000 ejemplares? Jo, qué envidia". No sé hasta qué punto será esto cierto, pero lo que sí sé es que, en nuestro país, el cómic todavía podría llegar mucho más lejos. El truco, creo yo, consiste en conquistar más fronteras, y no me refiero a otros países, sino a los medios de comunicación.

En toda mi vida todavía no he visto el anuncio de un cómic en ningún periódico, ni tan siquiera el de una librería especializada. ¿Y qué me dices de la radio? ¿Y la tele? Hay un conjunto de posibilidades que podrían contribuir a hacer del cómic algo más común en todos los círculos de nuestra sociedad. También sería conveniente la operación inversa, esto es, incluir más anuncios -de lo que sea- en los cómics.

El cómic en España está muy alejado de los medios de comunicación, y eso, en una sociedad tan terriblemente consumista como la nuestra, puede ser un error que a la larga nos costará caro.

Por cierto, me acuerdo que en los números dos al cuatro de esta revista salieron varios anuncios de Forum, Norma y Toutain. ¿Por qué no se han vuelto a anunciar? ¿No les dejáis o no quieren ellos? Es una pena que en una revista de cómics en general como es ésta no se anuncien títulos de todas las editoriales.

Daniel Ortega y Gasset
Las Palmas Gran Canria

Aunque no te falta razón en tus críticos, también hay que tener en cuenta que el número potencial de lectores de cómics en nuestro país es bastante modesto, lo cual hace que resulte inviable montar campañas publicitarias a todo trapo. Insertar una página en un periódico de gran tirada cuesta un pastón, y no te digo nada lo que vale anunciarse en una cadena de televisión de ámbito nacional... En todo caso, lo que tal vez sí podría intentarse es aunar los esfuerzos de todas las editoriales para financiar una campaña que promocionara la lectura de cómics en general. Es una idea. Y en cuanto a los anuncios de Norma, Forum y demás que aparecieron en los primeros números de COMICS SCENE, te puedo decir que se pusieron gratuitamente, por una iniciativa personal del dire (la idea era hacer un intercambio, pero no sé en qué quedó todo al final). Si después no ha habido continuidad, supongo que es porque a estas editoriales no les ha interesado anunciarse pagando, cosa que en cambio sí han hecho algunas librerías especializadas.

Llevo leyendo vuestra revista COMICS SCENE desde el primer número, ya que me encanta el mundo del cómic. He podido observar que se han sumado a escribiros mujeres -cosa no muy frecuente en los correos de los cómics- e incluso lectores del otro lado del Atlántico.

El principal motivo para escribiros tiene que ver con la sección "Comics Reporter". En ella siempre se facilita una lista de las películas basadas en personajes de cómics que se están rodando. Del mismo modo que soy amante de los cómics, lo soy también de este tipo de proyectos, ya sean películas, series de televisión o dibujos animados, siempre que estén bien hechos, claro está. Pero parece ser que a las distribuidoras y cadenas de televisión de este país no les entusiasman este tipo de producciones, ya que no se prodigan mucho por aquí.

Me gustaría que me informarais de si existe alguna casa en Sudamérica donde se publiquen series de video inéditas en España, y si hay alguna casa que venda por correo este material. Si os es posible, publicad mi dirección con el fin de que algún lector hispanoamericano pueda facilitarme más información.

Antonio Martínez
Avda. Bastarreche Nº 12
30840-Alhama de Murcia

Ignoramos si existe alguna manera de importar cintas de Sudámerica pero, aunque fuera así, ten presente que el sistema de televisión utilizado allí es incompatible con el europeo. Sea como sea, ahí queda tu dirección por si algún amigo transoceánico puede echarte un cable.

Antes de nada, desearía felicitarles y agradecerles la publicación de esta revista, cuyas inapreciables informaciones me han sido de gran utilidad para un estudio que vengo realizando, desde hace aproximadamente dos años, sobre el Noveno Arte y su paralelo con el décimo.

Por otro lado, quisiera agradecerles la entrevista inédita con Lester Dent, la cual me sirvió para conocer al creador de mi personaje favorito, Doc Savage.

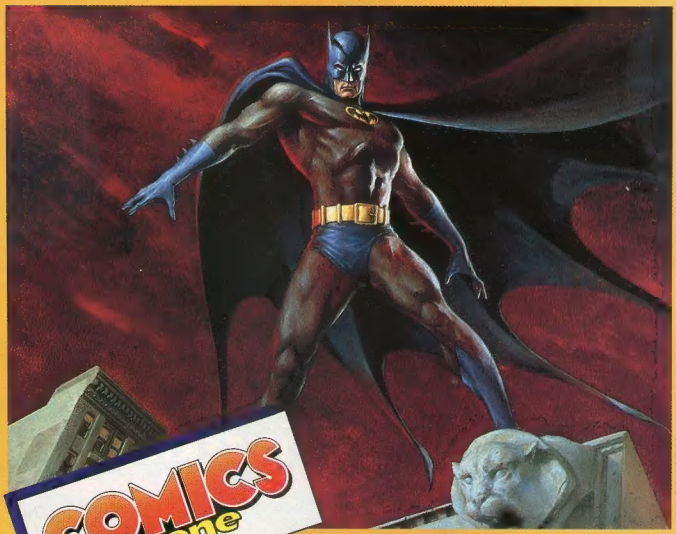
En dicha entrevista indican que Doc savage ha sido publicado en cómic por cinco editoriales: Street & Smith, Gold Key, Marvel, DC y Millennium. De estas publicaciones, sólo tengo las versiones de Marvel y DC (aparte de poseer una gran cantidad de novelas "pulp" publicadas por Editorial Molino). Mi pregunta es: ¿Dónde tendría que dirigirme para obtener al menos un ejemplar de las ediciones de Street & Smith, Gold key y Millennium?

Para terminar, desearía que publicaran mi dirección para poder contactar con fans de Doc Savage, La Sombra y otros personajes del cómic americano.

Julián Puga Vásquez
Avda. Placeres 206 Casa 3
Valparaíso, Chile

El mejor modo de conseguir esos ejemplares que busca es escribir a alguna empresa de venta de cómics por correo, como American This Month (Box 470-CS 9, Gainesville, VA 22065), Mile High Comics (2151 W. 56 Th Ave. Denver, Co 80221) o cualquiera

¿COMO PUEDES ANDAR POR GOTHAM SIN UNA BUENA GUIA?



©1992, D.C. COMICS

¡LA MEJOR GUIA DEL MUNDO DEL COMIC AMERICANO!

CORTE O FOTOCOPIE ESTE CUPON

Deseo suscribirme a la revista:

COMICS SCENE

4 números, al precio de:
- ☐ España ..... **1.650 pts.**
- ☐ Europa..... **2.100 pts.**
- ☐ América y Africa ..... **3.075 pts.**

Importe que hago efectivo por:
- ☐ **TALON BANCARIO**
- ☐ **GIRO POSTAL**

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

Provincia:.....C. Postal .....

Remitir a: **EDICIONES ZINCO**
Avenida de Roma,157, 9º. - 08011 BARCELONA

Deseo recibir los siguientes números de COMICS SCENE
(Marque con una cruz)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Precio **500 pts.** por ejemplar + gastos de envío. Pedidos contra reembolso a **EDICIONES ZINCO**. Avenida de Roma,157,9º. -08011 BARCELONA

NOMBRE Y APELLIDOS:.....

C./ .....Núm .....

Tel: .....Población .....

Provincia:.....C. Postal .....

de los que suelen anunciarse en los comic books USA. Eso sí, le advierto que los precios de las ediciones más antiguas probablemente sean bastante prohibitivos.

Pienso que, en su inmensa mayoría, los cómics japoneses son mejores que los americanos. ¿Por qué? Pues porque van directos al grano, porque sus diálogos no ocupan toda la viñeta y por-que reflejan perfectamente ese viejo refrán que dice que una imagen vale más que mmil palabras. Porque no nos dicen 10.000 veces la misma cosa, porque sus héroes son inteligentes, porque la mayoría de sus guionistas y dibujantes no les ponen absurdos leotardos y porque, en definitiva, aportan un poco de novedad a un mercado donde escasea el cómic de calidad.

Pero, como nada es perfecto, ahí van sus errores: un dibujo muy uniforme que responde a una figura y luego va desarrollándose según los criterios del autor, y una marcada obsesión hacia temas apocalípticos.

A ver si publicáis más artículos españoles de crítica, y más textos sobre publicaciones de los japoneses.

José Manuel Ceballos
Santander

¿Manga o comic book? *Evidentemente, se trata de dos formas muy distintas de entender la historieta, y cada uno es muy libre de elegir la que más le plazca. Yo, personalmente, me encuentro más a gusto con el ritmo, la estructura narrativa y los contenidos de los comic books. Y me encantan los superhéroes, a los que me resisto a considerar simplemente como "tipos con absurdos leotardos". Pero en fin ... ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito. ¿Qué opináis los demás lectores?*

Y gracias también a los amigos: José Luis Frías Sierra (Cortázar, México), Manuel Cañete Mendoza (Bonavista, Tarragona), José Luis Lozano (Zaragoza), Ferris Bueller (Almería), Cristóbal Herrera Pino (Cádiz), Iñigo Iturzaeta (Tolosa, Gipuzkoa), Gustavo Higuero Artigas (Zaragoza), Eva María Tosso (Cádiz), Jesús Martín Hernández (Ciutat Badia, Barcelona) y "El Oráculo" (Bilbao, Vizcaya). Por desgracia, nuestro espacio es limitado y no podemos reproducir todas las cartas que recibimos, pero podéis tener la seguridad de que son leídas con la máxima atención. Y dicho esto, no me queda más que emplazaros para el próximo número, allá por el mes de Diciembre. ¡Hasta entonces!

Miguel G. Saavedra

LOS COMPINCHES DE REN Y STIMPY

Gracias a SPUMCO, Chihuahua y su felino amigo se han convertido en las más recientes estrellas de la animación televisiva.

Por PAM y DOUG MURRAY

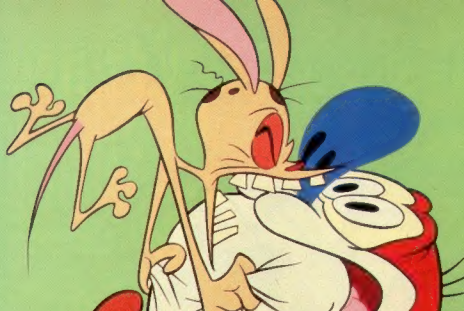
¡Aparta, Bart Simpson! Esos subversivos advenedizos, *Ren y Stimpy*, están aquí. Para aquellos aún no adictos a este afilado bulldozer de cómic, nos muestra a un delgado chihuahua de protuberantes ojos cubiertos de venas (Ren Hoek) y un regordete gato inspirado en Larry Fine llamado Stimpy, cuya lealtad a su amigo es superada tan sólo por su credulidad.

Este nuevo programa, creado por John Kricfalusi, toma todo lo bueno de las historietas de los años 40 y 50 y lo lleva hasta su extremo máximo y más mutado... y luego le añade un pellizco de doctor Seuss. Es la obra de unos estudios completamente nuevos: SPUMCO.

«SPUMCO –medita Bob Camp, guionista y dibujante de storyboards–. ¡Yo hice subir esa palabra!» Mira a su compañero, el guionista y dibujante Jim Smith, y se encoge de hombros con una sonrisa tímida. «Bueno, quizá fuimos John Kricfalusi yo yo juntos». Se echa hacia atrás en su asiento y cruza las piernas. «Hay una historia detrás de todo esto. Tomamos el nombre de Raymond Spum, el inventor de la animación.

»En los años 1850, Spum estaba en la cárcel, partiendo piedras y aburrido hasta el último pelo. Para luchar contra el aburrimiento, empezó a dibujar ese pequeño personaje chihuahua en las piedras. Luego trasteaba con ellas mientras los demás presos miraban, parpadeando muy aprisa para dar la ilusión de movimiento. –Hace una pausa–. Así es como empezó realmente la animación. Más tarde, Raymond dio a un joven recién llegado llamado Walt Disney su primer trabajo... y terminó despidiéndole porque era un gorrón.»

La expresión de Camp se vuelve triste. «Spum desapareció en la oscuridad en los años 30, pero eso no fue suficiente para Walt. Nunca olvidó al viejo por haberle despedido, y cuando se volvió rico y poderoso hizo todo lo que pudo para borrar el nombre de Raymond de los libros de historia. Es por eso que los fans medios nunca han oído hablar de él. –Su rostro se ilumina con una sonrisa irónica–. Cuando



El guionista/artista Jim Smith tiene mucho que decir acerca de *Ren y Stimpy*, pero desea que los episodios «hablen por sí mismos».

nosotros, John, Jim, unos cuantos más y yo, formamos nuestro propio estudio, decidimos llamarlo SPUMCO en un intento de mantener vivo el nombre de Raymond Spum.»

Ren y Stimpy se estrenó en Nickelodeon, el canal infantil de la televisión americana. Pocos repararon en ella. Sin embargo, cuando la MTV la retomó unos meses más tarde, se convirtió en un repentino éxito.»

«Ajá –rie quedamente Camp–. Eso jodió mucho a Nickelodeon, porque ellos la habían financiado... ¡salió de sus presupuestos, no de los de la MTV! En realidad, nuestra existencia se debe a Vanessa Coffrey, productora ejecutiva de Nickelodeon. Ella es la que lucha por nosotros. La que se pone entre nosotros y los tipos vestidos con trajes elegantes.»

«No nos gustan los tipos con trajes elegantes», intercala Jim Smith.

«Bueno... sirven para algo –reconoce Camp–. Después de todo, el mercado de la Nickelodeon son los chicos de diez-doce años, pero nosotros no apuntamos nuestra serie a los niños pequeños. *Ren y Stimpy* es para todo el mundo, aunque a los chicos les encanta. Hay un par de mamás a los que no les gusta, pero son el tipo al que no le gusta nada.» Hace un gesto a Smith, que sonríe y asiente. «Vea, nuestro problema es que nunca nos sentimos satisfechos. Deseamos realmente ir más lejos, destripar los gags y todo esto. Por supuesto tenemos que luchar por lo que conseguimos... como cualquier otro estudio.»

El talento no parece de pronto surgido de la nada, y tanto Camp como Smith son prueba de eso: llevan años trabajando tanto en los cómics como en la animación.

«Yo empecé a trabajar para Marvel Comics en 1981 –señala Camp–. Hice parodias de películas para una llamada *Crazy* que salió durante un par de años. Cuando eso se secó, trabajé en sus cómics, sobre todo *Conan*. Pasé mucho dibujo a tinta, ¡de hecho pasé a tinta un montón de durante los siguientes años!»

Smith sonríe, revelador. «Yo vine desde otra dirección. Había hecho mucha música para películas de dibujos animados, de hecho yo era músico antes de meterme en la animación. Hice un poco de dibujo, de acuarela y cosas así. Conocí a John Kricfalusi cuando los dos trabajamos para Ralph Bakshi en el vídeo "Harlem Shuffle" [de los Rolling Stones]. John dirigía la animación, y yo hice los dibujos de fondo... He estado trabajando con él desde entonces.»

«Un amigo me dio un trabajo en Rankin-Bass en Nueva York –explica Camp–. Trabajé allí unos años. Era un estudio muy pequeño: yo y otro tipo éramos todo el departamento de arte. Después de eso, oí hablar de un trabajo en California, en DIC, así que me mudé aquí. Trabajé en la serie de los *Cazafantasmas* durante un tiempo, luego conocí a John Kricfalusi, que es el jefe aquí, y que acababa de empezar a trabajar en *Beany & Cecil*.

«Trabajábamos en el mismo piso. Yo solía dejarme caer por allí, veía a los chicos haciendo todos esos divertidos dibujos y pensaba: "Mierda, ¿por qué estoy trabajando en esto?" Me gustaba mucho más su material. Era una oportunidad de aprender a dibujar de una manera mucho más de cómic. Hasta entonces mi estilo de dibujo se movía entre el estilo de los superhéroes y el de *Mad*; ¡esto era una oportunidad de ampliar mis habilidades, de hacer algo divertido! Fui contratado como dibujante de storyboards, directamente a las órdenes de John.

«A la larga resultó ser una mala experiencia. –Camp hace una mueca–. Un día nos despidieron a todos. "Dejad vuestros lápices, ya no trabajáis aquí." Supongo que los irritamos porque poníamos chistes en sus historietas. Tenían alguna noción preconcebida de que las historietas eran sólo para niños de dos años.

Con el núcleo de un equipo establecido, Kricfalusi empezó a trabajar en un nuevo proyecto, muy arraigado en la comedia clásica.

Jim Smith se inclina hacia delante: «A todos nos gustan los viejos dibujos de la Warner Bros, los de Tex Avery, Bob Clampett, Chuck Jones... y, por supuesto, los tres Stooge.»

«Básicamente –intercala Bob Camp–, allá donde habíamos trabajado todos nosotros habíamos terminado haciendo programas estúpidos para gente estúpida. –Inspira profundamente–. No nos divertíamos, y siempre habíamos pensado que tenía que ser divertido. Se suponía que teníamos que reírnos con lo que hacíamos. ¡ya sabe... divertirnos! Pero no funcionaba así: nos habíamos convertido en un puñado de inempleables debido a nuestra actitud. Así que nos unimos, formamos SPUMCO e hicimos *Ren y Stimpy*.

Ren, otro guiño al ausente señor Spum, es un chihuahua, pero uno con una voz muy distintiva, proporcionada por Kricfalusi.

Bob Camp sonríe, luego hace una imitación de Peter Lorre. «¡Gordo e hinchado 1...diota!» Se echa a reír. «Sí, es Peter Lorre, de acuerdo. Probamos otras voces, pero siempre volvíamos a Lorre. Tiene la mejor voz de comadreja que haya oído

«Robin Hoeck» es otro relato clásico pasado por el tamiz de SFUMCO.

Todo el arte de Ren Y Stimpy. Copyright 1993 Nickelodeon

nunca. ¡Peter Lorre es Dios! ¡No se puede mejorar!»

Stimpy el Gato, su colega, es un saco de boxeo viviente, exactamente igual que la persona sobre cuya voz de basó.

Camp sonríe de nuevo. «Sí, Stimpy suena mucho como Larry Fine, y es porque Stimpy es Larry Fine. En realidad fuimos a donde está enterrado Larry, desenterramos su laringe, la pegamos a un fuelle y... No, Billy West es quien da la voz a Stimpy. Tiene la maravillosa distinción de ser el único ser humano en la Tierra que puede hacer de Larry Fine.».

Ren aprende de la manera difícil que los regalos de Stimpy son auténticas navajas de afeitar.

Pero... ¿Larry Fine?

«Bueno, cuando tienes un personaje tonto, todo el mundo espera que hable como un tonto. Larry Fine tenía una voz que sonaba realmente estúpida, aunque era un genio cómico. Todo el mundo habla de Moe, Curly y Shemp, pero, ¿qué hay de Larry? ¡Podía recibir una auténtica paliza! Escribió acerca de cómo lo estaban zarandeando siempre de un lado para otro, golpeándole y abusando de él.»

Smith se muestra de acuerdo: «¡Larry es el más grande de todos los Stooge! Si ves cualquier episodio de Los tres Stooge, fíjate en Larry: esas frías expresiones, y la forma como recibía una paliza tras otra!»

«¡Como Stimpy! –lanza Camp–. En realidad, Stimpy sólo tiene una terminación nerviosa en todo su cuerpo, y está sobresaturada, dedicada únicamente a comer y a evacuar. Puedes estar pegándole durante todo el día, y él pensará que sólo es afecto. ¡Si alguna vez paras la imagen, observarás que siempre hay una ligera expresión de anticipación en el momento antes de ser golpeado, un pequeño "¡Oh, bien!" en sus ojos!»

Las críticas se han referido a *Ren y Stimpy* como «Tex Avery con drogas realmente duras», un concepto que Camp y Smith no aceptan.

«La gente ve una escena y piensa: "Oh, Tex Avery" –suspira Camp–. «Es como la gente que escucha música y dice: "Oh, Beethoven." No tienen un marco de referencia completo de los diferentes estilos de dibujos animados. La gente puede mirar y decir: "¡Hey, es Bob Clampett", porque es divertido. O pueden decir: "¡Hey, es Chuck Jones!", porque hay una especie de forma en él, pero nuestro show es en realidad la culminación de todo lo que ha sido bueno en los dibujos animados, un paso más allá. Es diferente porque nuestros motivos son diferentes. ¡Intentamos hacer películas de dibujos animados que nos hagan reír! Queremos vender historias... pero no es por eso por lo que hacemos la serie.»

«Seguimos el viejo sistema de Disney: tenemos una escuela, y cada vez que viene alguien con una nueva teoría la discutimos, la ponemos por escrito, la metemos en los ordenadores y redactamos memorándums. Tenemos clases de layouts, seminarios de storyboards, de todo.»

Sin embargo, uno se pregunta si la animación no podría ser más perfecta, más completa.

–¡Bueno, esto es televisión! –estalla Camp–. Tenemos que trabajar con los presupuestos y los plazos de la televisión. Francamente, no me preocupa si es animación completa o no... quiero decir, ¿es importante que se muevan de una forma perfecta? Disney podía hacer una animación perfecta, ¿no? Pero su material, ¿es divertido? ¡No señor!

«Tenemos un episodio realmente estupendo llamado "El cerebro de Ren". Stimpy es un cirujano cerebral. Está cansado de trabajar con los

mismos viejos cerebros que consigue del basurero detrás del hospital. Lo que busca es en realidad un cerebro perfecto. Una noche está sentado en la cama, en casa, desanimado porque no puede encontrarlo. Ren está dormido a su lado, con la cabeza iluminada desde atrás, y Stimpy ve, pulsando en el cráneo de Ren, el cerebro perfecto! Piensa: "¡Oh, a Ren no le importará!", y saca el cerebro de Ren y trabaja sobre él mientras Ren está dormido. Es un episodio lleno de chistes estupendos sobre el cerebro... será un clásico.

»Hay otro en el que Stimpy se une a una banda totalmente femenina llama alas «Celulettes», y bailan y muestran sus muslos y hacen guiños a la gente y cantan una canción sobre lo estupendo que es tener celulitis... las chicas delgadas están pasadas de moda. Y en "Mono ve, mono no ve", Ren y Stimpy consiguen trabajo como monos en un zoo.»

¿Garganta abajo? Dejemos que el Casco Feliz de Stimpy funcione para usted como lo hace para Ren.

Como mucha gente creativa, Camp y Smith nunca están completamente satisfechos con su trabajo, pero tienen sus episodios favoritos, sus fragmentos que recuerdan con cariño.

Smith sonríe. «Bueno, está la escena en "Locura espacial" en la que Ren sueña despierto en la bañera, mientras el agua flota hacia arriba y se sale de ella. Ahí eché todo el resto. Luego está aquella otra, él en la consola, pensando y escribiendo el diario del capitán... yo ayudé a escribirla toda, aunque mi nombre no figura en los créditos en la pantalla. En realidad fue escrita por John, Jim Gómez y yo. –Piensa durante un minuto–. ¡Hey, supongo que ahora puedo conseguir ese crédito! ¡Justicia al fin! Me gustaría darle las gracias a mamá.»

»Todos los episodios que escribí yo son muy favoritos –interrumpe Bob Camp. Hace una mueca a Smith–. ¡Y todavía vendrán más! Ahora estoy trabajando en uno realmente sensacional llamado "En el Oeste". Ren y Stimpy son unos desesperados en el Oeste. Hay también un sheriff realmente estúpido... quiero decir realmente estúpido. En estos momentos estamos haciendo el storyboard. Y Jim está preparando uno llamado "Hermano mayor", donde Ren desea ser un hermano mayor para poder entrar en el cuartel general del hermano mayor... éste es muy bueno también.»

¡Feliz, feliz, juá, juá! La popularidad de *Ren y Stimpy* continúa creciendo en televisión.

Sí –afirma Smith–. Ajá. Ren adopta a un niño para poder ser su hermano mayor. Resulta ser que el niño que adopta mide metro noventa y pesa ciento cincuenta kilos; se llama Kowalski. Ha estado en la cárcel por crímenes contra la humanidad... pero sólo tiene siete años. Parece sin embargo como si tuviera 36. Es un gigante, un gigante asesino, y Ren tiene que ser su hermano mayor, y cuidar de él.»

Camp sonríe maliciosamente: «¡Seguro que lo hará!»

«Y toda la comedia gira alrededor de esto», termina Smith.

Por supuesto, con el éxito llega la exposición a los medios de comunicación, la notoriedad... y el merchandising. Camp sonríe ante la idea. «¡Oh, sí! ¡Vamos a hacer grandes cosas! Bolsas para enemas, tapones para el culo. –Sonríe desconsoladamente–. En realidad han sido más bien lentos poniendo en marcha el merchandising, debido a que desean que nosotros nos ocupemos de él, y nosotros queremos cosas realmente estúpidas, no la basura habitual. Queremos cosas que se te meen encima y te estallen en la cara... ¡cosas realmente divertidas!

¿Qué hay acerca de las teorías sobre los storyboards? Camp sonríe. «Este es mi consejo a los dibujantes de storyboards de todo el mundo. ¡Dejad de ver dibujos animados japoneses! ¡No los miréis más! ¡Si lo hacéis, os pegaré! Y: Lo sencillo es siempre lo mejor. Y también: Adelante, salid, comprad una pistola y matad a todos los guionistas. ¡Dejad que lo hagan los dibujantes!»

Smith lo mira con alarma, y Camp adelanta una mano apaciguadora. «¡No, no hablo en serio! Pero es cierto que hay muchos guionistas ahí fuera que están tan enamorados con las palabras que escriben. –Cierra los ojos y empieza a citar, casi cantando–: Millones y millones de gente ascienden por la colina a lomos de langostas. De pronto, el suelo estalla, y miles y miles de alienígenas y... Eso es fácil de escribir, pero... –Sacude la cabeza.

»Cuando trabajé en *Tiny Toons*, recibía esos guiones de 19-20 páginas llenos de diálogo. –Hace un gesto con la cabeza hacia Jim Smith–. Aquí escribimos bosquejos de cuatro o cinco páginas, y los dibujantes se ocupan de los diálogos. Tenemos una regla: no puedes escribir para el programa a menos que sepas dibujar. Cuando tenemos todo el guión pergueñado, nos sentados ante nuestras mesas de dibujo y empezamos el storyboard.

»La gente me pregunta: "¿Eres guionista?", y yo respondo: "Bueno, soy dibujante de cómics que hace guiones". Decir que eres guionista puede significar cualquier cosa. Es como decir que eres artista. Puedes meterte patatas hervidas por el trasero y decir que eres un artista de la actuación.

»Pero ser dibujante de cómics y de películas de dibujos animados es algo muy específico. Es algo limpio. Este año también voy a dirigir, así que ahora estoy haciendo el guión, el storyboard, y dibujando al mismo tiempo. ¡Incluso estoy haciendo voces en todos ellos! Esto le quita un poco de trabajo a John, que lo ha estado haciendo todo.

»Es un trabajo duro, pero muy divertido. John es el mayor perfeccionista del mundo; cualquier cosa por debajo de lo perfecto no es buena, lo cual es estupendo porque consigue que todo el mundo lo haga mejor.»

Lo mires como lo mires, *Ren y Stimpy* es el programa de animación *in* del año, un programa en el que la gente de SPUMCO se siente orgullosa.

Jim Smith agita la cabeza y sonríe. «Hey, creo que ya he dicho todo lo que podía decir: ¡dejemos que los episodios hablen por sí mismos!» Y Bob Camp asiente: «Amén.»

Imagen del asesino

Jim Lee lleva a un nuevo límite el concepto del Justiciero.

Por KIM HOWARD JOHNSON

El más nuevo y agresivo miembro del Universo Image, el Deathblow de Jim Lee, hace que el Punisher parezca un chico amable. Este despiadado asesino está pensándoselo mejor acerca de las decisiones sobre su vida y carrera en la nueva serie de Lee y Brandon Choi... ¿pero es demasiado tarde para hacer algo al respecto?

Tras su primera aparición en *Darker Image*, la serie limitada de Image que incluye también personajes de Sam Kieth y Rod Liefeld, *Deathblow* será ahora la estrella de su propio cómic cada mes.

«*Deathblow* es una de las cosas más agradables que he hecho últimamente dice Lee–. Ha alcanzado los más profundos pozos de la humanidad. Es brutal, despiadado, extremadamente eficiente, de hecho aterradoramente eficiente, lo que señala hasta cuán profundo ha caído, lo irredimible que es.»

La historia de *Darker Image* presenta a Deathblow en una mortífera misión, mientras que empieza a reevaluar y a analizar su vida en la serie mensual. «La historia de *Darker Image* presenta el personaje y su personalidad –dice Lee–. Mucha gente leerá la miniserie de *Darker Image* y pensará que el tipo es un cerdo, un auténtico y asqueroso hijo de puta, pero eso debido a que estoy preparándolo todo para la serie principal.

«En la serie regular, entramos en la historia que me había planteado desde un principio, que es su búsqueda para recuperar el sentido del valor y la humanidad. Esta catálisis que lo empuja a su búsqueda es el descubrimiento de que tiene una enfermedad terminal, un tumor cerebral. La historia empieza de una forma más bien urbana y firme y realista, y luego adopta algunos elementos religiosos, ¡pero durante todo el tiempo hay bastante más que un poco de acción!

El cómic mensual incluye un capítulo de ocho a diez páginas que prosigue la saga de Jim Lee de *Deathblow*, e incluye *The Cybernary*, que es un complemento acerca de un mercenario cibernético, con dibujos de Nick Manabat.

«Antes que tener una aventura distinta cada tres o cuatro números, va a ser una historia larga con una multitud de capítulos, y un cierto número de personajes que van a aparecer en casi cada capítulo –explica Lee–. No estoy seguro

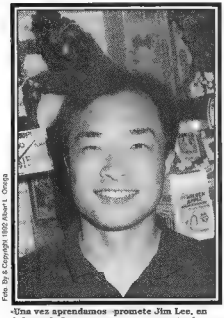


Foto: By & Copyright 1992 Stuart L. Ocnipa

«Una vez aprendamos –promete Jim Lee, en defensa de Image–, no vamos a cometer los mismos errores. Roma no se construyó en un día.»

de lo larga que va a ser, es una serie ilimitada. Tengo la primera historia de *Deathblow* completamente planificada, y puede ocupar entre los diez y los veinte números. Después de eso, no sé; todavía está en los primeros estadios en estos momentos. Para mí es una forma distinta de plantear un cómic mensual.

»La mayoría de los cómics tienen o bien una sola historia o varias historias en tres o cuatro partes. La racionalización ha sido siempre: "Los chicos no aguantan una historia larga", pero verte confinado a dos o tres números te limita a presentar el Primer Acto en el primer número, el Segundo Acto en el segundo y el Tercer Acto en el tercero. Quiero ser más cinemático en mi forma de contar la historia, probar un estilo diferente y una forma distinta de narrarla. Para mí es mucho más experimental, y en definitiva más liberador ¡Ha sido estupendo hacerlo! Ha sido algo auténticamente distinto de cualquier otra cosa que haya hecho nunca.»

Lee alaba la obra de Frank Miller, desde *El regreso del Señor de la Noche* hasta sus estilos actuales, y señala que su propio arte está muy influenciado por la reciente *Sin City* de Miller.

«Estoy seguro de que la gente señalará similitudes con *Sin City*, y fue una auténtica inspiración para mí. Me mostró cómo puedes tener una historia con un puñado de simples y atrevidos elementos gráficos, y cómo eso propulsa la historia con mucha mas fuerza que el estilo que he empleado. Deseaba la posibilidad de experimentar y hacer algo realmente distinto. Al principio creo que iba a parecerse mucho más a lo que ha establecido Frank Miller, pero en el momento en que llegué al número 2 o 3 de *Deathblow* empezó a parecer completamente distinto.

»Frank lo dibujaba la lápiz, pasaba a tinta, escribía y rotulaba todo él mismo; *Sin City* tenía un gran "look" imaginativo. Ahora, después de haber hecho un poco de este tipo de trabajo, me obliga realmente a planear mis manchas de negro y a crear una composición de luces y sombras. Me había apartado de todo eso en mis obras tradicionales de superhéroes, que son mucho más orientadas al detalle y

THEN IT'S SHOWTIME!
MADRE DIOS!
I, I'M NOT YOU'RE PRAY TO THE PARISMS SIDE, PAULO
NO SEÑOR, POR FAVOR, I CAN HELP YOU...
I, I HAVE INFORMATION

Una vez la historia de Deathblow para *Darker Image* estuvo completa, »entramos en la historia que me había planteado desde un principio, que es su búsqueda para recuperar el sentido del valor y la humanidad».

CHECK THE HARDWARE. I SCORED FROM ANCLO O. CACHE THIS BOMB M. VOLEAN WILL REALLY ERADICATE THAT
PUT ON MY GRAND TAKE...
AND SET IT TO BLOWING
THEN IT'S TIME TO FROM THE DUGOUT

más hiperrealistas que gráficas. Ha sido un desafío hacer este estilo, pero ha sido también muy divertido.»

El nuevo héroe de Lee está mas cerca en estilo al Punisher de la Marvel Comics (que dibujó en *Punisher War Journal*). »Deathblow es un héroe en la misma línea que el Punisher –dice–. Es simplemente un tipo normal que ha sido un guerrero y un asesino en los límites de la legalidad durante tanto tiempo que ha perdido cualquier sentido de humanidad. Deseaba trazar una línea argumental que penetrara en una serie de temas fuertes: religión, salvación, redención y esperanza.»

Por supuesto, el Punisher de Marvel pocas veces considera las consecuencias de sus acciones. Aunque Deathblow es más mortífero aún, también está más preocupado por las implicaciones de sus acciones. En sus apariciones iniciales, el Punisher es presentado como un

«Es brutal, despiadado -dice Lee de su nuevo personaje, lo cual señala lo irredimible que es.»
I GOT EVERYTHING I NEED! PAUL!
BUT THANKS FOR THE R.I.'S.
LISTENING TO H M JESS AND PAUL? I REMEMBER WHY I BROUGHT THE PISTOL

Con Deathblow -deseaba hacer una línea argumental que incidiera en los fuertes temas de religión, salvación, redención y esperanza».

asesino frío y psicópata, pero cuando el personaje empezó a hacerse popular entre los lectores jóvenes la compañía suavizó este enfoque y rebajó sus primeras tendencias psicópatas. Lee no planea suavizar los afilados bordes de Deathblow.

«El Punisher es demasiado blando hoy en día –declara Lee–. Marvel se encuentra ante una extraña contradicción en el sentido que este tipo era básicamente un vigilante, pero tenían que suavizarlo para los chicos y sus mamás y hacer que pareciera cuerdo, y nunca mató a un civil. Todas estas cosas son mera capa de azúcar para cubrir la fea verdad del movimiento vigilante. Deathblow no es un vigilante, es un asesino del gobierno, pero no voy a sacarme nada de la manga y decir que nunca ha hecho nada equivocado. Creo que ha hecho un montón de cosas equivocadas en nombre del patriotismo... ése es el tema. Nada de los cómics Image pasa por el Comics Code; no voy a dejarme arrastrar tampoco, pero el tema será un poco más fuerte.»

Después de la misión de su debut en *Darker Image*, la siguiente serie explora temas morales e incluso religiosos. «Va a verse atrapado en una red de intrigas que implica a un Anticristo y a una orden religiosa que ha existido desde los antiguos días –explica el guionista/dibujante–. Esta orden ha hecho siempre el trabajo del Diablo, y Deathblow se ve mezclado con esos tipos. Al principio se ve atrapado en medio, y más tarde interpreta un papel mucho más importante cuando intenta conseguir la salvación de todos, de todo el mundo.

«Cada número será una continuación del anterior, y puede que haya incluso algunos números donde ni siquiera aparezca porque estén centrados en un personaje o subtrama secundarios. Éste será el proyecto más cinemático que haya hecho nunca en lo que a desarrollo de la historia se refiere», dice Lee.

El artista planea experimentar con las técnicas de desarrollar una historia, sin atarse a un límite determinado de números para contar su historia. «Quería darme vía libre "para expandir ciertas escenas en la historia general. Uno de los problemas en hacer un cómic de grupo es que intento desarrollar cada personaje y sin embargo, al mismo tiempo, tengo esta historia más amplia que contar, así que buena parte de la caracterización queda un poco de lado. No puedes hacer estas realmente jugosas escenas cinemáticas en las que dedicas cinco paneles a un tipo que se pone la ropa; en un cómic de grupo tienes a cinco personas diferentes poniéndose su ropa y no puedes hacerlo. Con *Deathblow* deseaba concederme a mí mismo la libertad de decir: "Está bien, este capítulo va a ocuparse sólo de un pequeño acontecimiento, como registrarse en un hotel y hallar un problema allí, en la habitación", algo tan estúpido como eso, a fin de efectuar toda una serie de primeros planos y jugar un poco con el desarrollo de la historia.»

Deathblow puede que parezca actuar en un mundo distinto al de otros héroes de Image, pero en realidad todos forman parte del mismo Universo. «Trabaja para el director Lynch de Operaciones Internacionales, presentado en *WildC.A.T.s*. De todos los cómics del Universo Image que estoy supervisando, Operaciones Internacionales es el pegamento que los mantiene a todos unidos. También están

relacionados con Stormwatch, con WildC.A.T.s y con Michael Cray, que es en realidad Deathblow... Michael es uno de sus empleados. Está unido al Universo Image, pero no en el mismo sentido que se muestra en *Spawn*.»

Un crossover también podría ser causa de problemas artísticos para Lee. «Sería extraño situar a *Deathblow* en un número con *WildC.A.T.s*, porque está dibujado con un estilo muy diferente –señala–. Si hiciera un número de *WildC.A.T.s* donde se mostrara, ¿cómo lo dibujaría? ¿Sería en en ese mismo estilo extraño en todas las viñetas, y todos los personajes de *WildC.A.T.s* con ese aspecto más suave de líneas entrecruzadas? ¡Realmente no he pensado en ello! Deathblow existe en el extremo más realista del espectro de Image, pero sigue formando parte de ese Universo.

Deathblow, según Lee, que está dibujando a lápiz y a tinta la serie, tiene un estilo mucho más suelto. «Lo paso todo a tinta con un pincel, a menos que tenga unos bordes muy definidos, y luego a veces utilizo un rotulador. Juego con las líneas y todo eso de una forma... la única palabra que puedo usar es nudosa y retorcida, pero al mismo tiempo hay grandes manchas de negro. El dibujo que intento hacer es más gráfico, muchas salpicaduras de negro y zonas abiertas. Me encanta el material de Kevin Nowlan, y el de Mike Mignola, Alex Toth y Frank Miller, sin embargo mi estilo tiene a ser muy gris y de valores medios. Estoy seguro de que habrá una cierta cantidad de controversia por parte de alguna gente, que dirá que no hago más que plagiar por completo a Frank Miller, pero estoy usando mis proporciones y composiciones, que son tan desarrolladas o impresionantes como las de Frank. Tan sólo deseo la oportunidad de hacer algo distinto. Mucha gente hace lo que yo hago, y está empezando a parecer un lugar común. Deseaba hacer un giro completo de 180 grados e intentar algo distinto.»

El estilo de *Deathblow* tiene su antecedente en su trabajo para un número de Epic Comics, *St. George*. «En realidad hice algo precursor de este estilo hace años, en uno de los últimos números de *St. George*, así que la gente verá que mi inspiración no viene sólo de *Sin City* –dice–. Tenía poco eco en la prensa, y sentí esa necesidad de hacer algo diferente. Hice todo ese número con rotulador. Estuve experimentando durante todo el número, y parte de él es realmente horrible, pero hay cosas que no están mal. He aprendido mucho sobre rotuladores y pasar a tinta, y espero que este *Deathblow* pasará por encima de mi estilo más comercial de *WildC..A.T.s* Hoy en día dibujo casi siempre con pincel, en realidad no dibujo primero a lápiz las páginas, hago un boceto muy general, y acudo a la tinta y voy dibujando mientras la aplico.»

Además del aburrimiento y el deseo de experimentar, Lee está desarrollando su técnica experimental porque muchos nuevos artistas de hoy han tomado prestado su estilo más familiar. «Hay un montón de chicos en la Marvel que han adoptado mi estilo, y muchos de ellos están haciendo los cómics X, algunos mejor que otros. ¡La editorial tiene un estilo de la casa que intenta imitar lo que hicimos cuando estábamos en los cómics de mutantes, con la esperanza de que los fans no se den cuenta de que nos fuimos!»

«Deathblow existe en el extremo más realista del espectro de Image», explica Lee.

I'LL HAND HOLMES OVER TO THE AUTHORITIES, BUT DOES IT MAKE SENSE TO HAVE TERMINAL CANCER AN INCURABLE BRAIN TUMOR?
FRUSTRATED? FURIOUS? HOW DARE THEY TREAT ME THIS WAY! I'VE DEDICATED MY LIFE TO THIS JOB! I'VE HAD ENOUGH!
I'M LIKE A BIG BOMB THAT'S BEEN HIDDEN BEHIND THE MEDELLIN CARTEL. THE RIGHT WING MILITARY GOVERNMENT IS STILL VITAL TO OUR NATIONAL INTEREST. WE'VE GOT TO PROTECT OUR OPERATIONS IN CENTRAL AMERICA.
I'M GOING TO GET YOU, YOU BASTARDS!
I'M A FREAK! I'VE GOT COMMANDER CAIN BEFORE HE REACHES ANTIGUA!
BECAUSE OF YOUR PAST EXPERIENCE WITH M.M. YOU'LL LEAD THE HIT SQUAD ON HIM!

Jim Lee no solo es uno de los dibujantes de cómics más populares, sino que también es uno de los más atareados. Tras terminar la miniserie de *WildC.A.T.s*, Lee está correalizando el guión de *Stormwatch* con Brandon Choi (dibujado por Scott Clark y Trevor Scott); Choi también colaboró en el guión de *Deathblow* con Lee. Choi y Lee están trabajando juntos este año en las futuras series de *WildC A.T.s*, que verán a Scott Wilhams pasando a tinta el lápiz de Lee.

Lee y los demás creadores de Image tuvieron problemas el año pasado al no cumplir algunos plazos por exceso de trabajo, pero el artista dice que cree que ha vuelto a encarrilarse.

«Al final contraté a alguna gente para que me ayudara con la parte administrativa –dice–. Así he podido dedicar mucho más tiempo a la labor creativa.

Cuando empezamos Image y surgieron los problemas administrativos, todos nos metimos en ello porque era algo nuevo y diferente. Pero al cabo de un tiempo se vuelve viejo, y descubrimos que estábamos más interesados en el lado creativo. ¡No podíamos ocuparnos de todo! Nosotros queríamos escribir y dibujar cómics, por eso precisamente nos metimos en el negocio.»

Lee y los demás creadores de Image se enfrentaron también a un muro de críticas durante su primer año, sobre todo debido a sus retrasos en la aparición de los títulos. Lee asegura a los lectores que ahora son mucho más eficientes y están mejor organizados. «Todo el mundo ha recevaluado sus prioridades y llegado a la conclusión de que necesitamos sacar nuestros cómics a tiempo, porque eso es precisamente lo único que nos respalda. De modo que ahora lo principal para nosotros es sacar los proyectos en los plazos previstos, dice.

Lee dice que se siente frustrado ante la etiqueta de *prima donna* que algunos intentan clavar a los creadores de Image. «Una de las

principales creencias erróneas [de los críticos] es que todos los tipos son perezosos y no trabajan en sus cómics –señala–. Todo lo que sé es que puedo contactar a cada miembro de Image en cada día desde mi oficina, y todos están en sus oficinas, trabajando. Así que todos trabajamos todos los días. Los cómics requieren un poco más de tiempo porque es nuestro nombre el que está en ellos. En Marvel, no teníamos la opción de decir: "Imprimamos esto en un papel mejor", o: "Cuidemos más la reproducción". Mucho de aquel material parecía pura mierda. A la mayoría de los aficionados no parecía importarle, pero a nosotros nos importaba: yo hubiera preferido un cómic con mejor aspecto cada seis semanas que uno deficiente cada cuatro. Ahora sin embargo estamos intentando sacar un álbum realmente excelente cada cuatro semanas... ésa es nuestra meta.

«Si el principal fallo de Image es que nos retrasamos en nuestros títulos... bien, eso es algo que podemos mejorar. Si los chicos odiaran nuestros cómics, sería una tarea muy difícil recuperar su fe, pero por todo lo que tengo entendido, el material de Image funciona en las tiendas. A los vendedores les encanta cuando lo reciben, y los fans más jóvenes quieren coleccionar los nuevos números, les gustan los héroes que pueden llamar propios. Es cosa nuestra hacer algunos sacrificios y decir: "Bueno, quizá debamos limitarnos a veinte o veintidós páginas cada mes, a fin de poder sacar material mensualmente." A los fans les gustan nuestros títulos. En todas las cartas que recibo hablan de los personajes, y de lo excitante que es formar parte de un nuevo Universo. Es nuestro primer año; si esto estuviera ocurriendo dentro de un año diría que tenemos problemas, pero todo esto forma parte del proceso de aprendizaje. Una vez hayamos aprendido –promete–, no vamos a cometer los mismos errores.

«Temporalmente desviados por los asuntos administrativos», Lee y los demás creadores de Image están volviendo al trabajo que todos ellos conocen y aman.

Image está atrayendo ahora a creadores más veteranos a su compañía, incluidos Mike Grell, Jery Ordway e incluso el Rey de los Comics en persona, lo cual emociona mucho a Lee.

«*Phantom Force* es al parecer el último trabajo a lápiz de Jack Kirby –dice Lee–. Se trataba originalmente de una historia de Bruce Lee que ha sido adaptada a algo distinto. Posee varios personajes creados por él. Es casi un número completo que está dibujado a lápiz... creo que algunas de las páginas estaban ya pasadas a tinta, pero vamos a reentintarlas y a variar un poco la línea argumental. Todos nosotros estamos pasando a tinta una o dos páginas. Yo estoy entintando una página, y Todd McFarlane, Rob Liefeld, Scott Williams y Marc Silvestri también. Es un cómic benéfico: todo lo que se saque excepto los costes de impresión y comercialización irán a él. No vamos a sacar ni un centavo de su explotación; es nuestra forma de decir gracias por todo lo que Jack Kirby nos ha dado.

Lee tuvo también la oportunidad este año de aparecer con otros famosos artistas de cómics, incluidos Kirby, Silvestri y Bob Kane, en un episodio de la serie de televisión americana *Bob*.

«Necesitaban a alguien que saltara y dijera algunas frases, de modo que dije bueno –explica–. Fue divertido. Mido metro cincuenta y ocho, y Marc Silvestri metro noventa y cinco, y me hicieron poner de pie a su lado. Marc parece que tenga una estatura normal, ¡y yo doy la impresión de ser un enano de pie allí a su lado! Lo hicieron a propósito de este modo, y creo que fue realmente divertido. En realidad fue duro, porque tuve que pasarme sentado allí sin hacer nada durante dos días; finalmente leí mis frases, ¡y entonces ya estuvo todo hecho! Nunca había participado en nada así antes. Fue interesante, pero si tuviera que hacerlo para ganarme la vida, ¡me volvería loco!

Fue divertido, pero Lee se siente feliz también por la forma en que el programa presentó los cómics al público en general; espera que *Deathblow* y otros títulos de Image ayuden a los cómics a ser aceptados por el público en general.

«Fue una buena forma de darnos a conocer –explica Jim Lee–. Creo que sería estupendo conseguir que nuestros principales dibujantes y guionistas fueran tan conocidos como lo son Stephen King y Tom Clancy. Creo que ese día llegará antes de lo que mucha gente cree. ¡Puede que sea en la próxima generación, pero ocurrirá!

Todos los personajes y sus ™ Trademark & Copyright 1993 Respective Creators

YA ESTÁ AQUI...

¡EL REINADO DE LOS SUPERHEROES!

¡LA EMOCIÓN CONTINÚA EN SEPTIEMBRE!

EL SORPRENDENTE NARRADOR

Segunda parte

Por PAT JANKIEVICZ

Después de cuarenta y dos años en los cómics, John Romita sigue maravillándose ante el matrimonio de Spiderman y la muerte de Gwen Stacy.

John Romita, el veterano artista que ha pasado más de cuarenta y dos años en los cómics, ha dibujado casi todos los personajes del Universo de Marvel. «Me gustan todos –afirma–, pero algunos son más difíciles y llevan más tiempo que otros. Si tuviera que hacer toda una historia con la Cosa [o los Cuatro Fantásticos] ¡me volvería loco! ¡Todas esas rocas!

«Spiderman es en realidad duro cuando tienes un montón de páginas: estoy pasando a tinta sesenta y tres páginas de Ron Frenz para un especial de *Spiderman*, ¡y es todo un trabajo! Todas esas páginas de ese traje te agotan. Desgraciadamente, rie con suavidad–, ¡Ron y yo todavía no hemos acabado con ello!»

Irónicamente, el personaje preferido de Romita es Daredevil. «Me gusta Spiderman porque estoy asociado con él, pero me sentía más a gusto con Daredevil declara . Era más mi estilo natural. No era un cómic importante, así que pude poner más de mí mismo en él. Con *Spiderman* hice más de seis años, ¡y en los primeros cuatro siempre me sentí como un artista fantasma!

«Es algo extraño que no puedo explicar –dice de su status espectral– Me hice cargo en el número 39. Steve Ditko llevaba con él tres años, y tuve la sensación y el impulso y la obligación de mantenerme al margen y copiar el estilo de Ditko. Me sentía muy reacio a ser yo mismo en él, porque tenía la impresión de que los lectores no iban a recibir bien el cambio de estilo, cosa que no piensan los artistas de hoy. Lo primero que desean hacer es cambiar el aspecto, el personaje, los trajes, ¡y matar todo lo que recuerde al antiguo personaje! Yo no sentí esa obligación.»

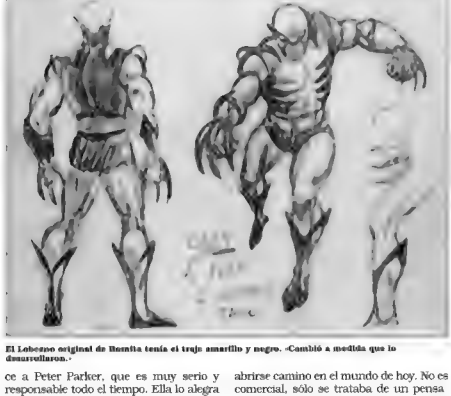
Los primeros años de Romita con el hombre araña fueron duros. «Otros artistas siempre recibían más correo –recuerda Durante mi primer par de años con *Spiderman*, la gente me decía a la cara. "Nos gusta lo que haces, pero, ¿cuándo va a volver Ditko?" Preguntaban: ¿Por qué no lo haces tan misterioso como lo hacía Ditko? ¿Por qué no usas tantas sombras como Ditko?" Yo lo aceptaba, porque supongo que los lectores son quienes, en definitiva, tienen la última palabra.

«Le pregunté a Stan: "¿Hay alguna posibilidad de que vuelva Ditko?" Respondió: "No, Ditko ya no quiere hacer más *Spiderman*". Entonces dije: "Todo el mundo espera que vuelva... ¡me siento como un usurpador!" Es por eso por lo que siempre me sentí como un artista temporal.»

La primera tarea del dibujante en la serie (números 39-40) fue desenmascarar al Duende Verde. «Todo el mundo dice que fueron dos números trascendentales, pero por aquel entonces yo no me di cuenta de ríe–. Pensé que era tan sólo otro día en la saga de Peter Parker. No sé si fue realmente algo tan importante; ocurrió que yo estaba allí en el momento adecuado.»

Fue Romita también quien diseñó a Mary Jane Watson, la futura esposa de Spiderman. «Mi concepto original de Mary Jane fue el de una muchacha veleidosa, alocada, sin ningún sentido común, y deseaba mostrar cómo maduraba lenta pero firmemente hasta volverse responsable –señala–. Stan estuvo de acuerdo con ello en principio. ¡pero nosotros nunca nos adherimos a ello! Le gustaba como un personaje veleidoso y nunca deseó mostrarla adquiriendo responsabilidades.

»Yo estaba fuera de la serie cuando ocurrió eso. Intentamos proyectar desarrollo al personaje, no tanto cambios de edad como cambios de personalidad. Cuando conoces a nueva gente, esa gente te cambia. Mary Jane era alocada, y cono-



El Lobezno original de Romita tenía el traje amarillo y negro. «Cambió a medida que lo desarrollaron.»

ce a Peter Parker, que es muy serio y responsable todo el tiempo. Ella lo alegra a él y él la vuelve responsable a ella. Siempre discutimos: «¿Va a convertirse en su futura esposa? ¿Va a casarse con ella?»

El ilustrador fue invitado también a la boda de Spiderman, aunque puso objeciones a la idea. «Yo no creía que debiera casarse, y de nuevo me equivoqué –ríe–. Cuando Lil Abner se casó, su tira de prensa fue cuesta abajo. Todos los años que celebraron el Sadie Hawkins Day, con Lil Abner como el soltero más elegible en Dogpatch, fueron estupendos. La tira empezó a morir cuando se casó. Se lo señalé a todos; les dice: ¿Recordáis lo que le ocurrió a Lil Abner? ¡Y se echaron a reír!

»A mí me hubiera gustado convertir a Mary Jane en la estrella de su propio Cómic –afirma Romita–. Simplemente una muchacha trabajadora que intenta abrirse camino en el mundo de hoy. No es comercial, sólo se trataba de un pensamiento acariciado por mí. Mi misión en la vida ahora, mientras avanzo hacia mi último telón, es intentar crear un personaje femenino, ya sea una superheroína o una mujer normal, un éxito comercial. Rogue, Phoenix y Elektra son éxitos... pero éxitos relativos. No son mascarones de proa.

Los relatos de *Spiderman* de los años 60 cubrían una gran variedad de temas, de Vietnam al problema de las drogas. «Stan siempre deseó reflejar el clima social –explica Romita–. Hicimos números sobre disturbios en campus universitarios y metimos todo tipo de corrientes subterráneas de inquietudes, pero siempre intentamos entretener primero y deslizar un mensaje después.

»Cuando planeábamos las historias, siempre éramos conscientes del peligro [de ser sermoneadoras]. Si pones el mensaje por delante de la historia, estás muerto. DC intentó muchas cosas socialmente conscientes, pero siempre ponían el mensaje delante de la diversión, mientras que nosotros siempre buscamos deslizar el mensaje subliminalmente.

»Me sentí muy contento con algunas de las historias. Hicimos una en tres partes sobre Flash Thompson, un personaje importante, y sus experiencias en Vietnam. Había dos personajes en la historia, un veterano asiático y una muchacha [vietnamita, a la que Flash ama]. Los dos salieron de mi con cariño. Gocé con estos personajes, y realmente deseaba demostrar algo. Quería mostrar algo sobre la experiencia vietnamita, no sólo lo negativo, sino el otro lado, el lado positivo, y mostrar que Flash había pasado por una experiencia traumática.

The Amazing Spider-Man también introdujo uno de los primeros personajes negros de los cómics. «Teníamos a Robbie Robertson [más tarde llamado Joe "Robbie" Robertson], el director del *Daily Bugle*–recuerda Romita–. Obtuvimos una gran respuesta del personaje. No intentábamos aprovecharnos de él, sólo sentíamos la necesidad de mostrar las minorías. Stan me dijo que quería un director de periódico negro, pero nadie sabía que se suponía que era un ex boxeador... por eso lo hice con la nariz rota.

»Originalmente, cuando le di a Stan el primer boceto del personaje, lo dibujé con orejas de coliflor –continúa–. Stan me dijo que no lo usara porque los lectores jóvenes no comprenderían ese tipo de cosas; pensarían que eran unas orejas mal dibujadas, y escribirían preguntando: "¿Por qué John Romita no sabe dibujar orejas?

»Stan nunca ahondó en los orígenes de Robbie, como un joven boxeador negro que se abre camino fuera del ghetto y que gana el premio Guantes de Oro y luego pasa a ser director del periódico de la ciudad. Siempre que creaba un personaje, yo le daba unos antecedentes, algo sobre lo que basarme.»

El villano favorito del artista era el titánico amo del crimen llamado el Kingpin. «Yo creé el aspecto del Kingpin –afirma–. Stan escribía el nombre del personaje, y yo encontraba una tarjeta de archivo con la palabra "Kingpin" escrita en ella. "El villano del mes próximo será Kingpin." Era cosa mía, cuando hacíamos la viñeta en la que aparece por primera vez, crear un personaje interesante. Fue idea mía hacerlo calvo, de doscientos kilos de peso y vestido como un potentado. Deseaba que fuera tan poco parecido a un facineroso normal como fuera posible, de modo que fuera una buena combinación cuando los demás facinerosos fueran usados contra él. Funcionó muy bien. Me lo pasé en grande haciendo todas las historias de Kingpin.»

La más impresionante de las historias de Spiderman según Romita fue la de Gwen Stacy, la novia de Peter, fue muerta por el Duende Verde. Romita recuerda haber ayudado a desarrollar el argumento. «Tuvimos una reunión, Stan

y yo, Gerry Conway y Roy Thomas –recuerda–. Queríamos darle un impulso a la serie, porque se estaba atascando muy a menudo. Stan dijo: "Tengo problemas con la Tía May. Estoy cansado de ella."

«Gerry estaba escribiendo la serie por aquel entonces, y Stan deseaba que encontráramos un nuevo giro. Una sugerencia que Stan niega, pero que yo recuerdo muy bien, fue que Tía May muriera. Señalé que Tía May era demasiado importante para su identidad secreta, y que se convertiría en otro Clark Kent si no tenía una tía que estuviera constantemente irritándole y diciéndole: "No te resfríes" o "Ve con cuidado al bajar los escalones". Creía que íbamos a echarla mucho en falta si la perdíamos.

«Sé que es una vieja bruja –dice Romita de la querida tía de Spidey–, pero no creo que debamos matarla, comenté; es demasiado importante para el conjunto. Lo mas probable es que tengamos una novia de más. Tras hacer que las dos [Gwen y Mary Jane] chocaran unas cuantas veces, la cosa se estaba poniendo pesada. Stan insistía en que Gwen fuera la novia y Mary Jane un simple alivio cómico. Dije: "Si matas a Mary Jane, no creo que sea una gran pérdida", pese a que era mi personaje.»

Aunque Lee deseaba que Gwen se convirtiera en la esposa de Peter, ésta se veía superada por la pelirroja Mary Jane. «Stan siempre me acusó de hacer que Mary Jane tuviera mejor aspecto que Gwen –ríe Romita–. Es interesante. Yo acostumbraba a negarlo, pero, por alguna razon, no podía hacer que Gwen luciera tan espectacular como Mary Jane. Siempre había pensado en Gwen como en una chica más sensata. Sugerí que fuera Gwen [la que muriera], y Stan al principio dijo no, pero luego se dio cuenta de que sería lo más impresionante. Gerry

THAT WON'T HELP YOU, SMART BUT YOU CAN'T HOLD ONTO A HEAVY HASSOCK FOREVER!
WE—THEY WOULD YOU BELIEVE A FEW SECONDS?
SPIDERMAN, LOOK OUT! THE TIMERS ARE SETTING TO RUSH US
YEEOOOF!
PTOOMP!
IN CASE I DON'T SEE YOU AGAIN, SO LONG AND GOOD LUCK, SPIDERMAN!
BUT IT'S REAL NICE OF YOU EAGLE-SCOUTS TO VOLUNTEER YOUR SERVICES FOR FREE!
SPLAK!
YOU'VE BEEN GINGER-PEACHY ABOUT THE WHOLE THING!
WOOF!
PTOP!
DAREDEVIL
WHAT'S WRONG, MARY?
Arte: John Romita/Frank Giacoia

Aunque íntimamente asociado con Spiderman, Romita «se siente más a gusto con Daredevil»

Conway recibió cartas amenazadoras durante meses despues de esa muerte. No hubiera debido aceptar él solo la responsabilidad: fue una decisión de comité.»

Los personajes de cómic, cree Romita, deberían morir para el mayor bien del título. «Deberíamos hacerlo para sacudir un poco a los lectores. Si los lectores creen que nadie va a resultar herido, empieza a no preocuparles. Pero si tienen miedo de que alguien resulte herido, entonces sí empiezan a preocuparse. Consigues mantener la atención de los lectores si alguien importante muere. Ese es un truco que aprendí de Milton Caniff. ¡Cuando tenía doce años me encantaba tanto su *Terry y los piratas* que lo sorbía por todos los poros! Era la más grande combinación de guiones/dibujos que he visto nunca; nadie lo ha hecho mejor.

«El matabа personajes regularmente, y eso casi me hacía llorar cada vez. ¡Si un personaje moría, me sentía atemorizado durante semanas! Era como si hubiera perdido a un amigo –explica el artista–. Recuerdo que mató a una chica rubia llamada Raven Sherman. Era muy importante para Terry y Pat Ryan. ¡Y Caniff la mató! ¡Muchacho, qué terrible golpe! La gente iba diciendo por la calle: "¿Te has enterado de que Raven Sherman ha muerto?" Esto me quedó grabado en la mente.

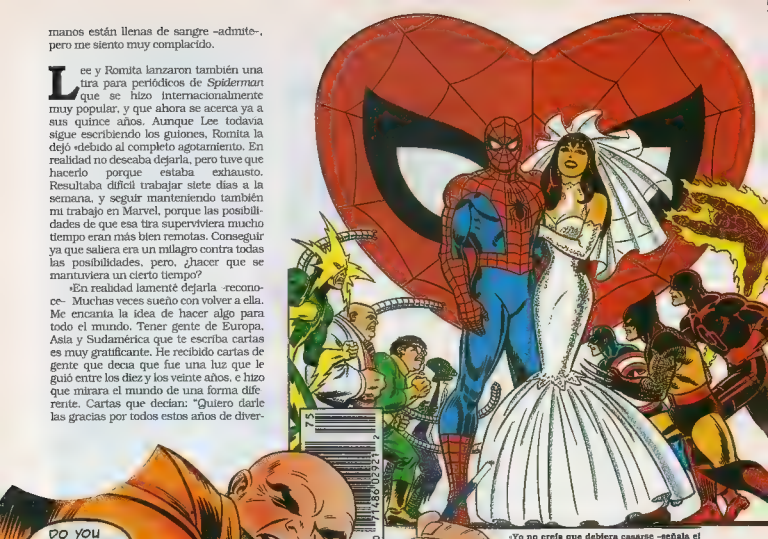
«Veinte años más tarde, en *Spiderman* [matábamos a una chica rubia] y fue la misma emoción. Sólo matas a los personajes más importantes; de otro modo es una pérdida de tiempo. Matas a un personaje importante como Gwen Stacy y observas la reacción. Años más tarde, la gente sigue hablando todavía de esa historia. Tengo la sensación de que mis

Siempre el perfeccionista, John Romita mira hacia atrás a una carrera llena de acontecimientos

manos están llenas de sangre –admite–, pero me siento muy complacido.

Lee y Romita lanzaron también una tira para periódicos de *Spiderman* que se hizo internacionalmente muy popular, y que ahora se acerca ya a sus quince años. Aunque Lee todavía sigue escribiendo los guiones, Romita la dejó «debido al completo agotamiento. En realidad no deseaba dejarla, pero tuve que hacerlo porque estaba exhausto. Resultaba difícil trabajar siete días a la semana, y seguir manteniendo también mi trabajo en Marvel, porque las posibilidades de que esa tira superviviera mucho tiempo eran más bien remotas. Conseguir ya que saliera era un milagro contra todas las posibilidades, pero, ¿hacer que se mantuviera un cierto tiempo?

«En realidad lamentè dejarla –reconoce– Muchas veces sueño con volver a ella. Me encanta la idea de hacer algo para todo el mundo. Tener gente de Europa, Asia y Sudamérica que te escriba cartas es muy gratificante. He recibido cartas de gente que decía que fue una luz que le guió entre los diez y los veinte años, e hizo que mirara el mundo de una forma diferente. Cartas que decían: "Quiero darle las gracias por todos estos años de diversión." Tengo gente que me ha dicho que cambió sus vidas, que no estaban interesados en la lectura hasta que vieron *Spiderman*.



«Yo no creía que debiera casarse –señala el artista–, y de nuevo me equivoqué.»

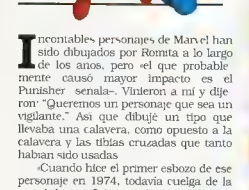
Para diseñar a Kingpin, «Stan [Lee] escribía el nombre del personaje y me dejaba a mí que desarrollara un personaje interesante.»

Uno de los mayores logros de Romita fue *Spidey Super Stories*, un cómic que ayudó a los niños a aprender a leer «Trabajé muy de cerca con el Children's Television Workshop, el taller de televisión para niños, y desarrollamos ese cómic científicamente –explica . Creo que fue el mayor cómic educativo de todos los tiempos. Fue diseñado por científicos con diagramas de estudio para mostrar a dónde iban los ojos de los jóvenes lectores en una viñeta. Durante años, los educadores dijeron: "Los cómics pudren el cerebro", luego cambiaron de onda y dijeron: "Esto fue un gran éxito. Creemos que hizo que la gente joven empezara a leer auténticos cómics." Hacerlo fue uno de los momentos de los que más orgulloso me siento.»

Romita tiene una teoría acerca de por qué los intentos de un programa de televisión con imagen real y de una película de Spiderman han fracasado hasta la fecha. «Creo simplemente que fueron manejados mal –afirma–. La gente equivocada en el equipo, el enfoque equivocado. Es una lástima. Roger Corman iba a hacerlo [un filme de Spiderman], con Bob Hoskins como el doctor Octopus. Era una buena posibilidad, y lamento que nunca llegara

a buen término. Ha habido tantos intentos abortados de Spiderman que ya empiezo a sentirme desanimado, y no puedo soportar que nunca lleguen a nada.»

Afortunadamente, el destino de Spidey se halla ahora en las manos del guionista/director James Cameron (*Terminator*). «Me arrastraría sobre mi barriga para ayudar en ese filme –declara Romita–. James Cameron puede llamarme en cualquier momento; haré lo que sea por ayudar. Tiene intención de mantenerse fiel al personaje y a su origen. Dijo que va a consultar con Stan sobre eso, y la verdad, suena estupendo. Me alegra que él haga *Spiderman*; es la persona perfecta para ello. Si alguien puede hacerlo, es él. ¿Puede alguien imaginar lo que puede hacer con un villano como El Hombre de Arena?»



Incontables personajes de Marvel han sido dibujados por Romita a lo largo de los años, pero «el que probablemente causó mayor impacto es el Punisher –señala–. Vinieron a mí y dijeron: "Queremos un personaje que sea un vigilante." Así que dibujé un tipo que llevaba una calavera, como opuesto a la calavera y las tibias cruzadas que tanto habían sido usadas.

«Cuando hice el primer esbozo de ese personaje en 1974, todavía cuelga de la pared de mi oficina, no le puse ninguna máscara. Esperaba que dijeran "Es estupendo, pero ponle una máscara." Me sorprendí cuando no lo hicieron, y decidí no decir nada. ¿Por qué me dejaron seguir adelante con un personaje no enmascarado? ¿Sin una identidad secreta? Les gustaban los personajes enmascarados porque les proporcionaba muchas opciones para el futuro y un origen exótico, como Lobezno.»

Hablando del Hombre-X, Romita recuerda. «Cuando hice el primer traje de Lobezno, era amarillo y negro, y cambió a medida que lo desarrollaron. Creo que volvieron a él. Todd McFarlane lo trajo de vuelta [durante su etapa en de *Spiderman*]. Me pregunto si Todd sabía que el diseño era mío –murmura.

»Diseñé muchos de ellos, como el de Tarántula. Por supuesto, hice algunos que prefiero olvidar, como el Gibón, un gran mono, y el Canguro... ¡al menos no le proporcione unas enormes patas traseras! Incluso hice a Ms. Marvel.»

A veces los personajes cambian

I MIGHT BE ABLE TO BREAK THESE STEEL ALLOY BONDS - IF I HAVE ENOUGH TIME!
BUT--HOW MUCH TIME I'VE GIVE ME!
YOU ARE PROBABLY WONDERING WHAT FATE I HAVE IN STORE FOR YOU!
I'LL REST! I'LL REST! EL DESCANSO!
I'VE GOT TO STALL TOO MUCH TIME--SOME HOW
YOU MIGHT AS WELL FINISH ME OFF RIGHT NOW--BECAUSE IF YOU DELAY, I'LL END UP BEATING YOU--AS I DID IN THE PAST!
YOU NEVER BEAT ME!! THOSE WERE JUST ACCIDENTS--DO YA HEAR ?! ACCIDENTS!
YOU CAN'T RUSH ME NOW--YOU'LL NEVER ESCAPE!
IT'S WORKING! HIS INSANE PRIDE WON'T LET HIM DO WHAT I SUGGESTED!
AND NOW, BEFORE YOU MEET YOUR END, I'VE ONE FINAL SURPRISE IN STORE FOR YOU.
THAT'S IT! I'LL KEEP TALKING--BRAGGING--TAUNTING--ANYTHING! JUST SO LONG AS I HAVE A LITTLE WHILE TO STRAIN AGAINST THESE COILS!
SINCE YOU'LL NEVER LIVE TO BETRAY ME TO ANOTHER SOKOVIA, IT'S ONLY FITTING THAT YOU LEARN THE IDENTITY OF THE ONE WHO HAS BEATEN YOU.
AND SO AT LONG LAST, THE GREEN GOBLIN WILL UNMASK!

TAKE A LOOK, PARKER--A GOOD, LONG LOOK--IT'S THE LAST FACE SPIDER-MAN WILL EVER SEE!
IT'S THE REAL FACE OF THE GREEN GOBLIN--THE FACE OF NORMAN OSBORN!
THOSE FEATURES! THAT NAME! OF COURSE--YOU'RE RELATED TO MY OWN CLASSMATE, IF YOU'RE HARRY OSBORN'S FATHER!
MEGA SPIDEY
SPIDEY LIVES
#700
20

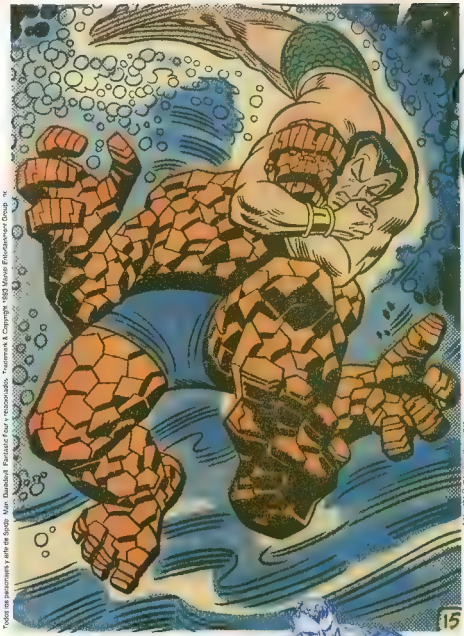
Romita piensa que desenmascarar al Duende Verde «fue sólo otro día en la saga de Peter Parker».

«Cuando estaba haciendo el Punisher en 1972, era una versión un tanto insípida del Punisher de hoy porque ésa era la forma en que era entonces el mundo. Teníamos la sensación de que un vigilante que le disparaba a la gente sin darles ninguna oportunidad de explicarse o defenderse era algo extremo. Ahora, después de Vietnam, nada es lo mismo. Cuando Neal Adams trajo el realismo al cómic, nunca volvimos atrás.

»Por ejemplo, no me gusta la gente fea en cada página de un comic. Gente extremadamente fea en cada página es hoy "in", como si los dibujantes estuvieran diciendo: "Este que me habéis dado es un mundo feo." Sólo Jim Lee hace gente guapa; a todos los demás les gustan los feos.»

Respecto al filme y los intentos de televisión sobre Spidey, Romita piensa que «fueron manejados mal. El enfoque equivocado».

Foto: Kin Ragun/Comics OGS



Todos los personajes y sello de Script: Man Duckboat Fantastic Four y relacionados. Trademark & Copyright 1993 Marvel Entertainment Group, Inc

Arte: John Buscema y Inagualdad

Gustarle todos los personajes de la Marvel es una cosa, dibujarlos es otra. «Si tuviera que hacer toda una historia con la Cosa, ¡me volvería loco! ¡Todas esas rocas!»

Romita se halla embarcado en la actualidad en un misterioso proyecto con Stan Lee. «Supongo que puedo hacerlo. Tengo unos ocho meses para ello, pero todavía no he rascado ni siquiera la superficie. Quiero hacerlo porque quedará propiedad de sus creadores; Stan y yo seremos los propietarios del personaje, y eso es atractivo porque ahora no tengo nada que pueda decir que es mío.

«Estoy muy nervioso. Si hago esta historia, ciento doce páginas, cuatro cómics, Stan puede escribirla en dos semanas, pero a mí me llevará seis meses hacerla. Soy lento trabajando. Es una miniserie en cuatro partes para Epic. Carl Potts, el editor, parece estar decidido. Es un superhéroe, pero no en el sentido tradicional. Me miro en el espejo y digo: "¡Tienes que estar loco!"»

El artista considera que formar equipo de nuevo con Lee es «interesante y todo un desafío. Estamos a 5.000 kilómetros de distancia el uno del otro. Hemos hablado tres o cuatro veces por teléfono y nos hemos reunidos dos desde que empezamos este proyecto. No sé si tendré el tiempo o la energía para hacerlo –admite–. Mi mayor preocupación es que no tengo tras de mí el volumen de trabajo de gente como Jack Kirby y John Buscema, y me preocupa que la gente pueda pensar: "Oh, es sólo un artista playboy, que lo hace por diversión." La verdad es que soy un perfeccionista, la razón de que me saliera de la tira es que nunca me sentía satisfecho con ella, y a Stan le pasaba lo mismo.»

Después de eso, Romita tiene planes específicos para el futuro. «Creo que mi retiro ya está próximo –dice alegremente–. He pasado los sesenta, y en adelante espero tener más tiempo para mí mismo. Tengo como diez años de lecturas que recuperar, y dos nietas con las que me gustaría pasar más tiempo.»

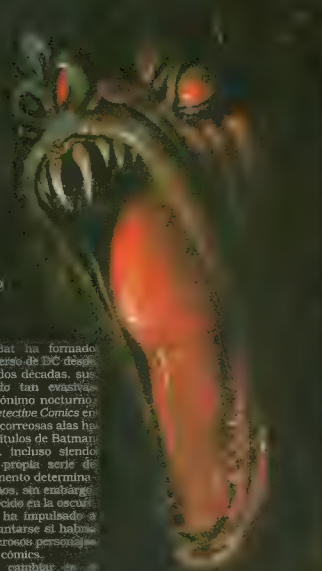
De todos modos, el artista está contento, con pocas cosas de las que lamentarse en su ilustre carrera. John Romita se echa hacia atrás en su silla y sonríe, mientras resume su carrera en una sola frase: «Nunca me hice rico pero, gracias a Dios, siempre me he ganado bien la vida.»

El dibujo de Romita del Punisher se presentó sin enmascarar y no recibió objeciones. «Me sorprendió cuando no dijeron nada de una máscara. Les gustaban los personajes

Noches de Man-Bat

Jamie Delano promete grandes cambios para el oscuro Hombre Murciélago.

Por JOE NAZZARO



Aunque Man-Bat ha formado parte del Universo de DC desde hace más de dos décadas, sus apariciones han sido tan evasivas como las de su homónimo nocturno. Desde su debut en *Detective Comics* en 1970, el antihéroe de correosas alas ha cruzado volando los títulos de Batman en varias ocasiones, incluso siendo protagonista en su propia serie de corta vida en un momento determinado. En los últimos años, sin embargo, Man-Bat ha desaparecido en la oscuridad virtual, lo cual ha impulsado a muchos fans a preguntarse si habría seguido a otros numerosos personajes de DC en el limbo de los cómics.

Todo eso puede cambiar en el cercano futuro. Man-Bat fue el villano de «On Leather Wings», el episodio piloto de *Batman: The Animated Series*; pronto, será la estrella de su propia serie limitada de tres números, escrita por Jamie Delano y pintada por John Bolton. Para Delano, cuyo nombre se asocia normalmente con títulos más serios como *Hellblazer* y *Animal Man*, la oportunidad de regresar –aunque brevemente– al *mainstream* de los cómics...

El editor de DC Art Young básicamente me telefoneó un día y me dijo: 'Jamie, he conseguido el permiso para usar Man-Bat', y yo dije: '¿Quién?'. Puesto que no tengo una inmensa y amplia erudición en cómics, nunca había oído hablar de Man-Bat antes. Art dijo: 'Es este alter ego de Batman, un accidente genético, que es medio hombre/medio murciélago. La cosa es: ¿puedes escribir una historia de terror con este personaje como protagonista?'

»Me envió el poco material sobre Man-Bat que existía, unos dos o tres cómics. También dijo: 'Si puedo conseguir que John Bolton lo pinte, estarías interesado?' Lo pensé cinco segundos y dije: 'Absolutamente'. Luego pregunté: '¿Qué significa eso que Batman no va a aparecer en la historia?' Art dijo: 'Vale, si no quieres que figure. Llámalo una especie de esnobismo inverso, si quieres, pero no deseamos escribir Batman sólo por escribir Batman.'

»Inicialmente nos pusimos todos a diseñar una historia en la que Batman no apareciera en absoluto –confiesa el guionista–. Luego John Bolton empezó a pensar que no iba a tener otra oportunidad de pintar el personaje y [illegible] tenía algunas ideas acerca de [illegible]. así que gradualmente revisé mis ideas y hallé un papel para Batman en la historia.»

Que Delano se muestra reacio a [illegible] mucho de su línea argumental no es [illegible] un rápido atisbo de la [illegible] portada. «El grueso del argumento [illegible] a un grupo de ecosistemas [illegible] Man-Bat [illegible] los [illegible]

publicidad, entran por la fuerza en una planta de investigación genética. Básicamente, se apoderan de algunos insectos mutantes –langostas gigantes que han sido desarrolladas como armas provocadoras de hambrunas para utilización en futuros conflictos potenciales.

»La incursión va mal, y la heroína de la historia, una joven dama llamada Marilyn Munro (pronunciada de otro modo, como ella misma señala a lo largo de la historia) se encuentra con su muestra de langosta genéticamente alterada, y las cosas se escapan de las manos. Se encuentra con Man-Bat y Francine, o «la señora Man-Bat», como yo prefiero llamarla. Han sufrido algunos cambios evolutivos desde que aparecieron por última vez en DC cómics, y ahora viven en un complejo subterráneo en los desiertos al sudoeste de los Estados Unidos. Marilyn pasa algún tiempo con ellos, ¡pero no voy a revelar nada más del argumento!»

Un aspecto que atrajo a Delano al proyecto fue la posibilidad de desarrollar el potencial no realizado de Man-Bat. «Lo que me interesó de este personaje –explica– fue el hecho de que inicialmente no eligió ser medio hombre/medio murciélago, pero una vez la cosa en marcha, deseó seguir adelante. La cosa parecía encajar en cierto modo con él, y Batman era el opresor, si quieren, el limitador de la elección en estas situaciones, porque seguía manipulando al pobre Kirk Langstrom, administrándole el antídoto contra su voluntad y haciéndole retroceder.

»Tracé la hipótesis de que muy bien, según el desarrollo de la última historia que vimos de los personajes, Kirk y Francine estaban dispuestos a vivir felizmente de nuevo como seres humanos. Pensé: "¿Y qué ocurriría si él dejara de tomar el antídoto, y la mutación se reprodujera?" Si Kirk desea que este sea realmente el caso, ¿tan grande es ser humano si puedes ser un murciélago?

»La especie humana se halla en una posición tan precaria que un salto superevolutivo de algún tipo podría ser lo más necesario, así que en el tiempo transcurrido Kirk y Francine han seguido adelante y han criado una descendencia manipulada por ingeniería genética. Kirk está intentando crear su nueva especie híbrida que será capaz de poblar la Tierra cuando la humanidad se extinga. Cuando las langostas mutadas caen en sus manos se enfrenta a la elección moral de si eliminarlas o dejar que la locura de la humanidad al crearlas conduzca a su destrucción.»

Delano añade que hacer que Langstrom libere los insectos en el mundo «dejará libre el campo de juego para que esta especie se convierta en dominante. Batman, por supuesto, está completamente opuesto a que esto ocurra, así que esto proporciona un buen juego entre los dos personajes, y luego entran en el juego los hijos híbridos, porque son mitad y mitad. Esto me proporcionó un tema estupendo para un argumento lleno de acción y aventura; tenemos unos murciélagos gigantes que viven en un sistema subterráneo de cuevas, tenemos a gente deslizándose por ahí en planea-

Todos los personajes © DC Comics Inc. Todos los derechos reservados. 1994 DC Comics Inc. Todos los derechos reservados.

»Lo que me interesó fue el hecho de que inicialmente no eligió ser medio hombre/medio murciélago, pero una vez la cosa en marcha, deseó seguir adelante.

Foto: Stewart Wills

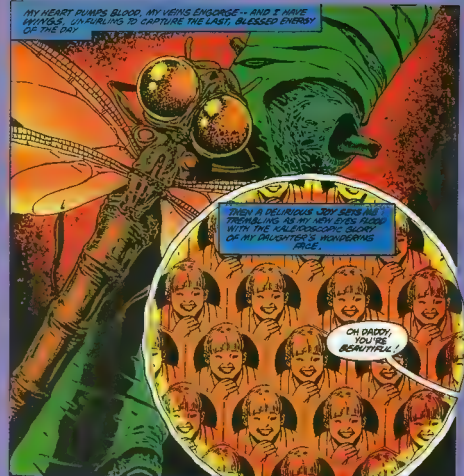
»Pese a que disfruté mucho escribiéndolo [Hellblazer] y puse mucho en él –dice el guionista Jamie Delano–, empezaba a sentirme cansado del sonido de mi propia voz.»

dores, Batman que se viste y baja a las cuevas y todo esto. Al mismo tiempo hay un tema moral subyacente a tener en cuenta del que podía extraer una cierta satisfacción.»

El escritor se muestra feliz de señalar que DC le dio mano libre para hacer lo que quisiera en *Man Bat* lo cual no deja de ser una cierta sorpresa para el teniendo en cuenta que el reparto de personajes de apoyo incluía a cierto Señor de la Noche. «Recibí la aprobación inicial de la sinopsis sin ningún problema cuenta y luego, en una fecha posterior, alguien la leyó de nuevo y dijo: 'Espera un momento ¿Va a cambiar la apariencia física de Man Bat de forma permanente?' Porque Man Bat termina con una envergadura de alas de 25 metros y cosas así.

«Esta sugerencia provocaría unos cuantos dolores de tripas por decirlo de algún modo pero decidieron 'No hay que jugar limpiamente. Dijimos adelante así que no vamos a quejarnos de ello ahora'. No, no hubo problemas. Esta era una de mis mayores reservas en un principio respecto a incluir a Batman. Pense: 'Va a producirse una tormenta comercial alrededor de esta utilización que en realidad no quiere saberla'» pero tal como fueron las cosas no hubo problemas.»

En cuanto al Caballero Oscuro Delano no fue completamente hasta el final, presentando a Batman haciendo algo fuera de su personaje aunque tiene un papel ligeramente ambiguo en la historia que no es habitual en el. No siempre hay que estar del lado de Batman. Es una fuerza por derecho propio representativa de ciertas energías y sistemas de poder pero no es enteramente compasivo. Representa el sistema de justicia si quieres que no es incorruptible. Según la letra de la Ley no hay ningún área moral gris para Batman y sin embargo toda la historia trata de áreas grises así que esta desequilibrado durante la mayor


MY HEART PUMPS BLOOD. MY VEINS ENGORGE -- AND I HAVE WINGS. UNFURLING TO CAPTURE THE LAST, BLESSED ENERGY OF THE DAY
THEN A DELIRIOUS JOY SETS ALL TREMBLING AS MY EYES FLOOD WITH THE KALEIDOSCOPIC GLORY OF MY DAUGHTER'S WONDERING FACE.
OH DADDY, YOU'RE BEAUTIFUL!

Sin planes para escribir otra serie de *Man Bat*, el guionista se contenta con *Animal Man*, y no le importará cuándo se termine

parte del tiempo.

«Tenemos a Man Bat representando la fuerza revolucionaria que desea derribar el orden humano y reemplazarlo con estos híbridos hombre/murciélago. También tenemos a Marilyn Munro la joven ecologista que se siente emocionalmente dividida. Siente simpatía hacia las metas de Man Bat pero es humana y no desea ver la destrucción de su especie.»

Observando la obvia similitud de nombres entre este personaje principal femenino y una cierta y legendaria estrella de cine Delano afirma que simplemente parecío una buena idea en su momento. «Le hubiera podido poner cualquier nombre pero deseaba algo que atrajera un poco la atención a causa de las connotaciones y que al mismo tiempo me proporcionara algunos aspectos nuevos de su carácter. Procede de Los Angeles y fue educada en una familia cinematográfica especializada en el lado técnico. Su padre era camara, lo cual va me daba algo con lo que empezar. Una de sus frases preferidas todo el tiempo es 'Pero se pronuncia diferente' porque todo el mundo hace comentarios sobre su nombre. Era solo un gancho para el lector.»

THESE OTHER LIFE-FORMS WHICH I PUSH BY AND SWARSOUN DON'T SEEM DISTRESSED AS THEY WEND THEIR INEVITABLE WAY DOWN TO DRINK WILLING DRAUGHTS OF OBLIVION.
THEY'VE ACCEPTED THEIR FATES.
NOT ME THOUGH. I'M BUDDY BAKER -- AND I'M NOT READY YET.

«Me vi enfrentado a la tarea de atar algunos cabos sueltos del argumento» dice Delano de *Animal Man*

Para Delano, que deseaba un cambio de ritmo tras escribir el profundamente introspectivo *Hellblazer* durante cuatro años la línea argumental directa de *Man Bat* era exactamente lo que necesitaba. «Cuando me sente realmente a escribirlo, me sorprendió lo fácilmente que fue fluyendo todo. Mi experiencia con escribir *Hellblazer* había sido que sudas un montón y tienes que quedarte hasta tarde en especial a la hora de desarrollar un personaje humano

antes que uno fantástico. El problema con desarrollar un personaje como John Constantine durante cuatro años es que terminas obsesionándote. Vives con él día y noche, y en lo último que piensas antes de irte a la cama es en John Constantine

»Pese a que disfruté mucho escribiéndolo y puse mucho en él, empezaba a sentirme cansado del sonido de mi propia voz, y fue agradable hacer algo completamente distinto e independiente. Con *Man-Bat*, tenía el argumento completamente perfilado de principio a fin antes de escribir siquiera una palabra, y fue como ir colocando los ladrillos en su lugar.»

El guionista ajustó también su estilo de escritura a la miniserie, proporcionando un guión de estructura relajada que permitiera una mayor contribución del dibujante John Bolton. «John aceptó dibujar la historia cuando leyó la sinopsis –recuerda Delano–, y tenía algunas ideas acerca de los ambientes que deseaba dibujar. Yo dije: "La mejor forma para hacer esto es que yo escriba un primer borrador del guión con directrices artísticas muy limitadas; sólo líneas generales para las localizaciones, progresión de la escena y dramatismo emocional que desee incluir en las escenas. Tú le echas una mirada, me dices si te dejo suficiente espacio para moverte o si hay algún cambio que deseas hacer, y entonces volveré a él y redactaré el guión completo".

»Todavía sigue en el primer borrador, porque John desea trabajar desde ahí y dice que ya es suficiente. Ha

IF I HAD A VOICE I'D SCREAM AS I FALL, SPINNING DOWN THE SCREAMING MISTE-SKELTER OF THE ANIMAL'S P.N.A., HYSTERICAL WITH THE JUDDER TERROR OF THE RIDE.

hecho algunas acotaciones a todo el argumento y lo ha encajado todo antes de sentarse y empezar a pintar. He trabajado de distintas formas con diferentes dibujantes, y John parece sentirse feliz de tener el diálogo allí pero también es completamente flexible cuando termina su trabajo. Si algo se sale del camino, no hay ningún problema en replantearlo. No tengo ninguna objeción en hacer eso, y creo que así se consigue un gran resultado con John.»

El guionista señala que ha quedado montado el escenario para una segunda serie de *Man Bat*, pero que es poco probable que él forme parte de ella. «Hay mucho potencial, y algunos buenos personajes nuevos que he creado, que indudablemente proporcionan material para muchas series o seriales, pero no se si deseo hacerlos o no. Puede que me contente con cederselos a DC como un regalo y dejar que otro los desarrolle. Probablemente ya he dicho todo lo que deseaba decir acerca de Man Bat. Quién sabe, si de pronto no tuviera ningún otro trabajo, *Man-Bat* fuera un éxito y todo el mundo me lo pidiera, si, nunca puede

«Inicialmente nos pusimos todos a diseñar una historia en la que Batman no apareciera en absoluto –explica Delano–. John Bolton tenía algunas ideas acerca de cómo reflejarlo, así que gradualmente revisé mis ideas.»

Escribiendo sobre el camino evolutivo, Delano arrastró a Animal Man desde la muerte y a través de todas las fases de la vida

eliminarse por completo una posibilidad, pero no tengo planes en esa dirección por el momento.»

Con su trabajo en *Man-Bat* terminado Delano ha dirigido su atención a otros proyectos, incluido *Animal Man*, que empezó a escribir en el número 51. La reciente línea argumental, «Carne y sangre», es su intento de redefinir el personaje al tiempo que elimina alguna de las inconsistencias de la serie.

«Me vi enfrentado a la tarea de atar algunos cabos sueltos del argumento, así como hacer mi interpretación del personaje y lo que puede y no puede hacer, todo lo cual ha sido más bien brumoso hasta la fecha dice– Animal Man tiene su capacidad para utilizar los poderes de los animales, pero eso me preocupaba un poco, porque los animales no tienen poderes, tienen capacidades físicas. Tenía que hallar alguna racionalización abstracta para todo esto

»Tengo varias ideas acerca de las direcciones hacia las que puedo llevar a Animal Man; qué puede hacer que sea socialmente útil. La preocupación primaria de todos los que vivimos en este planeta debe ser nuestra supervivencia, y pensó que Animal Man,

«Pienso que Animal Man, junto con Orquídea Negra y la Cosa del Pantano, es uno de los personajes elementales DC», señala Delano.

junto con Orquídea Negra y la Cosa del Pantano, es uno de los personajes elementales de DC que pueden funcionar mejor en este aspecto.

«También se ha sugerido que puede haber un crossover anual en algún estadio entre los distintos personajes elementales prosigue–. Suena trillado en estos días hablar de "fuerte contenido ecológico", pero hay formas y medios de abordarlo. Hay demasiados "temas verdes" que generalmente desconectan a la gente, antes que asustarla, que es lo que deberíamos estar haciendo.»

Después de *Animal Man*, Delano planea empezar a trabajar en otro álbum, previsto originalmente para la Touchmark de la Disney.«Se llama *Ghostdancing*, y es una historia del Oeste contemporánea, psicodelica, apocalíptica relativa a los indios, pero me siento un poco... bueno, no, disfrutaré escribiéndola, aunque fue concebida antes de que saliera *Bailando con lobos*, y ahora hay algo así como cincuenta películas sobre indios en producción, de modo que, cuando salga, no será mas que "otro álbum sobre indios"

«*Ghostdancing* no es una historia directa sobre los nativos americanos y el regreso a la naturaleza. Trata de un diseñador de drogas, la Falla de San Andres y la fenomenología de la cultura de los sesenta, de modo que hay muchos grandes temas condensados en una miniserie de seis partes con personajes indios mitológicos y norteamericanos blancos.»

Uno de los recientes proyectos de Delano que pasó virtualmente desapercibido es *Nightraven*, una novela gráfica que creó con David Lloyd *(V. For Vendetta)*. «Fue básicamente una historia de gángsters de los años ve.nte situada en los Estados Unidos, y disfruté escribiéndola y me sentí muy complacido con los resultados. Desgraciadamente, su publicación coincidió con el momento en que la directiva de la Marvel en el Reino Unido dimitió *en masse* y fue reemplazada por un equipo completamente nuevo, y el álbum se halló en medio de todo ello imprimieron unos seis mil ejemplares, y aunque se habla de una reimpresión, eso me preocupó un poco. No espero una publicidad o un apoyo masivos, pero cuando pasas un tiempo trabajando en un álbum con un buen resultado, te sabe mal esta miopía.»

La línea argumental «arne y sangre» de Animal Man trajo nueva luz al personaje

Con tantos hierros metidos en el fuego, Delano no está completamente seguro de qué aparecerá a continuación, o ni siquiera qué va a hacer en los próximos meses. «*Animal Man* está en marcha –dice–. *Man Bat* es algo para el futuro. *Ghostdancing* debería venir antes que esto Sí no lo hace, estaré saltando arriba y abajo haciendo alguna otra cosa lúgrarnente irritado. Quiero hacer una novela gráfica/*thriller* porque tenga algo que ver con el brote de neonazismo en Europa, pero no se cuando voy a tener tiempo.»

Por el momento, Jamie Delano se siente feliz de hacer los proyectos que llaman su atención sin atarle demasiado tiempo. «He tenido cuatro años de historias de *Hellblazer*, y ha estado bien. Me he hecho cargo de *Animal Man*, pero eso seguramente no irá más allá de los quince o veinte números: no creo poder mantener mi interés más tiempo. Si una compañía me dijera: "¿Quieres hacer una serie de seis partes con este personaje?" y yo pudiera pensar en alguna idea que me sugiriera el propio personaje, es probable que dijera sí, pero hasta aquí es hasta lo lejos que deseo ir, sólo jugar con ello durante un corto tiempo.»

EL IMPACTO DE LO NUEVO

SANDMAN: ORFEO

¡Vuelve el cómic más demandado de la década! Esta impactante precuela le... historia oculta del hijo de ... Orfeo, que se atreve a descender al Inframundo hasta para tratar de recuperar a su ... Una excelente puerta de entrada para aquellos ... nuevos lectores que desean ... en el fascinante universo creado por Neil ... Con ilustraciones de ... Bryan Talbot y una portada de ... por Dave Mc Kean.

Volumen Especial en formato Prestige

ANIMAL MAN: CARNE Y SANGRE

¡Prepárate para descubrir a un Animal Man totalmente distinto! ... el más conocido Buddy Baker sufre una experiencia traumática que le llevará a descubrir su verdadera identidad, en un relato aterrador escrito por Jamie Delano. Dibujos de Steve Pugh -autor nominado a los Premios Eisner de este año- con impresionantes portadas ilustradas por Brian Bolland.

Serie Limitada de tres volúmenes en formato Prestige

VERTIGO ¡SALTA MÁS ALLÁ DEL ABISMO!

EXCELENTES AVENTURAS

Cuando la Patrulla-X cumple treinta años, es cosa de Scott Lobdell hacer la crónica de sus hazañas.

Por DREW BITTNER

Este es el XXX aniversario de estos poderosos mutantes conocidos como la *Patrulla-X*, y Marvel lo está convirtiendo en un año señalado. Entre los muchos X-proyectos en marcha, Scott Lobdell es uno de los nombres a tener en cuenta. Sus créditos como guionista forman legión: *Uncanny X-Men*, *X-Factor*, *Excalibur*, *X-Men: Survival Guide to the Mansion*, y coguionista del trimestral *X-Men Unlimited*. También está desarrollando ahora *Generation X*, un nuevo X título que tiene como protagonista a Banshee, y que esta previsto que empiece el año proximo.

Con tantos personajes que manejar, ¿como los mantiene Lobdell todos controlados?

«Hey, tengo una familia realmente grande –dice–. Hermanos, hermanas, dieciocho sobrinos y sobrinas... estoy acostumbrado a tener que recordar montones de nombres y personalidades.»

Lobdell, antiguo colaborador de **COMICS SCENE** y humorista de escenario, tiene importantes planes para sus héroes mutantes, muchos de los cuales impresionarán y sorprenderán a los X-fans antiguos. En *Uncanny X-Men*, la nueva era de los mutantes se abre con una sorprendente (y, según Lobdell, final) muerte.

«En el número 303, se produce una muerte que tiene un importante impacto en el Equipo Oro, golpeando con una dureza especial a algunos miembros Tenemos un funeral para el fallecido en el 304, los asistentes son un «quién es quién» de los personajes en el universo de los X-Men. Intentamos esta tarea realmente monumental en el 304, relacionando treinta años de continuidad dentro del contexto de un solo número. El funeral se ve alterado por la llegada de uno de los peores enemigos de los X-Men, y cuando eso ocurre, un antiguo Hombre-X abandona el grupo para unirse a los Acólitos de Magneto. No es un truco ni una artimaña, debido a que este personaje sufre un cambio fundamental y elige seguir su nuevo

rumbo. Tiene un tremendo impacto en los otros miembros, y terminan más firmemente dedicados aún a ver cumplido el sueño del profesor Xavier.»

Aunque los críticos pueden argumentar que el universo de los X-Men se está volviendo demasiado lúgubre y tenebroso para hacer que las esperanzas de Xavier se vuelvan finalmente una realidad, Lobdell defiende firmemente ese sueño como la esencia de los X-Men.

«Es posible y realizable dice-. Los X-Men son la luz al final del túnel, los que siguen intentándolo no importa lo escaso de las posibilidades o lo imposible del éxito. Son todo lo que hay realmente de noble en nosotros como especie. Si no creen en ello, no hay razón para que sigan juntos. Y si yo no creo en ello, no debería escribir el cómic. Sin embargo, ha habido otros guionistas que no sentían lo mismo.»

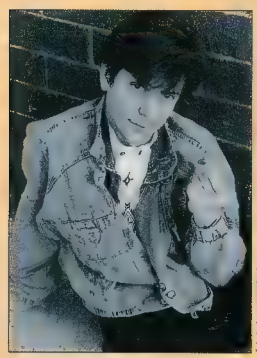
Añade que la actual división del grupo en equipos Azul y Oro proseguirá, y que el status «condenado» de Jubileo como el último Miembro-X nunca pretendió estar grabado en piedra.

«En primer lugar, Jubileo no es oficialmente parte de ahora -explica Lobdell-. En cuanto a que Bishop sepa la verdad, tenemos que aceptar su palabra. Su futuro, y la forma en que las cosas van de este modo, es algo de lo que sabremos más en la miniserie de Bishop, que se halla en fase de producción.»

Después del funeral, los X-Men se

WITH ALL DUE RESPECT WHAT CAN YOU DO FOR HER?
I CAN ENTER HER MIND AND PERHAPS CALM/LOWER HER BODY TEMPERATURE
BUT A WEAKENED STATE WON'T AFFECT
THAT WAY BE THE STUPIDEST THING I'VE HEARD TODAY
THIS I THOUGHT BROWN'S BODY WAS IMMUNE TO THE EFFECTS OF THE WEATHER
BROWN'S
Alex Ross/Joe Pimentel

«Encuentro que el Profesor X es infinitamente más fascinante que la mayoría de la gente», señala Lobdell.



Escribir *Uncanny X-Men*, *X-Factor*, *Excalibur*, *X Men: The Survival Guide to the Mansion*, coescribiendo *X Men Unlimited* y desarrollando *Generation X* es útil, pero para Scott Lobdell «pongo todas mis energías en escribir el guión. No tengo ni el tiempo ni las energías para luchar con las presiones».

ven empujados a una guerra civil entre mutados y humanos en Genosha. El resultado de esto, dice, alterará el equilibrio de las relaciones humanas/mutantes a través de todo el Universo Marvel durante los años futuros

«La guerra civil se convierte en una encrucijada Vengadores/Patrulla-X, dos equipos que celebran su XXX aniversario. Mercurio y la Bruja Escarlata son el punto focal, porque son la conexión natural entre los dos grupos, y tienen que enfrentarse al hecho de que su padre es el equivalente mutante de Adolph Hitler. ¿Cómo enfrentarse a ello? Y eso es importante: quiero decir que hablo en serio cuando digo que las cosas serán diferentes después de esta historia.»

En manos de Lobdell, los Acólitos se convertirán en «una especie de X-Men tenebrosos», y servirán como la némesis del grupo a varios niveles distintos. De hecho, Lobdell dice que los Acólitos podrían haber sido los X-Men, si las cosas hubieran ido de forma diferente.

«Introdujimos a Emilio Voght en el número 300 de *Uncanny*, y aludimos que podía haber sido uno de los primeros reclutas de Xavier, quizá su primer estudiante, que hizo otra elección. Los Acólitos pudieron ser un gran [heroico] equipo. Pero están dedicados a Magneto, y están al menos tan dedicados a sus ideales como Ciclope, Tormenta y el resto lo están a los idea-

THAT WAS FOR THE PAIN AND MISCHIEF HE CAUSED
NO, YOU ENJOYED IT.
JA. I HATE POLITICIANS.
WHEN YOU TWO HAVE FINISHED MASSAGING YOUR MACHISMO...

«Para mí -dice el escritor-, Rondador es el alma y el corazón de los C-Men.»

les de Xavier. Quiero hacer mucho con esa diferencia filosófica, para hacer algo más que sólo gente vestida con trajes característicos pegándose los unos a los otros.»

«Charles Xavier es la pieza clave del cómic, y es en realidad el personaje más influyente entre todos los títulos añade Lobdell-. Su sueño es lo que los trajo a todos y los mantiene unidos. Encuentro que el profesor X es infinitamente más fascinante que la mayoría de la gente; ha sido muy menospreciado por el fandom, pero es el punto focal de los X Men. Durante los últimos meses, ha sido el eje de la acción, y creo que eso continuará así.

»Es curioso, porque en el primer *X-Men Unlimited*, Cíclope intenta realmente llamar al profesor por su nombre de pila, a petición suya... ¡y no puede hacerlo! Para Scott Summers [Cíclope], Charles es siempre "el profesor" –dice Lobdell–. Algunas cosas no cambiarán nunca.»

Cambio es la palabra clave de los dos proyectos más nuevos de Lobdell. Su segunda colección, *Factor-X*, diverge del enfoque del anterior guionista Peter David. Lobdell dice que su enfoque sobre la fuerza de choque mutante del gobierno los lleva muy lejos de lo que llama el enfoque *Angeles de Charlie* de David.

«Recibían sus misiones, salían ahí fuera y luchaban, luego volvían y eso era todo –dice Lobdell-. Vamos a poner el asunto del gobierno en reserva por un tiempo. Avanzar pasos en el papel que Val Cooper deja vacante, para establecerlo como un amortiguador entre Kaos y el gobierno, y hacen otro tipo de cosas que sólo ir misión tras misión.»

Val Cooper, sin embargo, será difícilmente olvidada.

«Cuando vimos por primera vez a esa dama, tenía sus manos metidas en tantos pasteles que resultaba difícil mantenerlos todos -dice-. Durante el último año, ha enfocado su atención en *X Factor*, mientras los problemas mutantes se acumulaban por todo el mundo. Eso es algo más que su auténtica línea de trabajo. Seguirá siendo una presencia en el cómic, pero no será el gerente. La veo más como una especie de Nick Fury especializada en mutantes.»

Lobdell está argumentando *X-Factor*, mientras su más antiguo aliado en los cómics, J.M. DeMatteis, hace los diálogos.

«El me introdujo en los cómics -dice Lobdell -. Me animó a seguir en ello, y, ¿no es irónico que terminemos colaborando en un cómic?»

Tras atar algunos cabos sueltos, Lobdell dice que el tono de *X Factor* se concentrará en los nuevos elementos, al tiempo que sigue fiel a lo que vino antes.

«No intentaré duplicar lo que hizo Peter en *X Factor* –dice–. El tono humorístico general de las historias... eso será eliminado. Va a ser un cómic enfocado en los personajes, y habrá un cambio significativo. No habrá ningún cambio personal, sin embargo, que es una trampa en la que caen muchos guionistas; piensan: "Echémoslo todo por la borda y empecemos de nuevo", lo cual es algo que no deseo hacer. Antes preferiría averiguar quiénes son esa gente, puesto que todos tienen grandes historias que contar. Eso es mejor que intentar ser nuevo y diferente. Prefiero atenerme a lo que tenemos y ver a dónde me lleva.»

Tiene un buen puñado de mutantes con los que trabajar en este camino, empezando con una confusa muchacha lobo escocesa con el corazón roto.

«Rahne está intentando romper su relación con Alex, acude a la isla Muir para tratamiento y desaparece del grupo durante seis números. Durante ese tiempo –señala Lobdell– su relación con Moira MacTaggert es explorada a fondo, puesto que vamos a intentar definir quién es.»

Sus planes para esos personajes alterarán cómo son vistos por los lectores, algunos de forma positiva, algunos no. «Disfruto enormemente escribiendo a Polaris -dice como ejemplo-. Tiene un asiento de atrás en todos los elementos de comedia en *X-Factor*, pero planeo situarla en primer plano.»

Jamie Madrox, el Hombre Múltiple, sufre algunos severos cambios cuando averigua algo más sobre sus poderes y

Todo el arte y personajes: Copyright 1999 Marvel Entertainment Group

Arte: Jon Dodsdale/A Mygnon

El XXX aniversario empieza en el número 92 de *X-Factor*, un número en el que Mercurio se enfrenta finalmente al legado de su padre.

la forma en que interactuan con su personalidad. En un momento traumático, Jamie mata a alguien durante una batalla.

«Eso ocurre en el número 92 de *X Factor* confirma Lobdell . Va a tener un efecto importante sobre él durante el siguiente año. Va a haber un tiempo en el que sólo hable con la gente a través de sus sosias Resulta muy fácil distanciarte de la gente, ocultarte de una experiencia traumática, cuando puedes crear duplicados de ti mismo; alejarte de tus problemas adquiere un significado completamente nuevo. Con sus constantes ocurrencias, Jamie no está bien preparado para enfrentarse a sus problemas. Esta obligación le obliga a enfrentarse a sí mismo y efectuar el tipo de introspección que siempre ha sido capaz de evitar.»

El más fugaz de los veloces de la Marvel se enfrenta finalmente al legado de su padre. «Para un hombre que ha luchado toda su vida para ser un superhéroe –dice Lobdell–, el legado que Magneto dejó a Mercurio tiene más peso emocional del que éste puede soportar.»

El tercer título escrito por Lobdell es Excalibur Con la partida de su cocreador Alan Davis, el destino de estos mutantes con base en Gran Bretaña se halla en el aire.

«Empezamos con una historia en tres partes que es el origen de Cereza –dice–. Revela aspectos de su personaje que serán un completo shock para los demás miembros del equipo. Pese a su reacción, intentarán ayudarla a salir del apuro que la obligó a venir a la Tierra.

»Inmediatamente después de esto, el número 71 será el capítulo final de «Atracciones fatales» [la línea argumental de «Vuelve Magneto»]. Este número resuelve el hilo argumental que todos los X-fans han deseado ver resuelto: La relación entre Kitty Pryde y Peter Rasputin. El pie a eso es el final del número 302 de *Uncanny*. Jubileo responde a la puerta y halla a Kitty de pie allí con una maleta.»

En el futuro, *Excalibur* funcionará más internacionalmente, lo cual implica el añadido de nuevos personajes extraídos de alrededor de todo el mundo, mientras que algunos otros personajes no serán exactamente lo mismo que eran. Lobdell no puede decir más que eso.

Sin embargo, afirma que Meggan es el personaje central en uno de sus primeros arcos argumentales importantes. «Ella está sumida en una depresión catatónica debido a una pérdida personal, y es cosa de Feron animarla presentándole a alguien nuevo», explica el escritor, que añade que eso implica algo de magia y el superpoderoso protector británico.

Mientras tanto, uno de los mutantes favoritos de Lobdell puede que se

Trabajar en este universo mutante puede parecer tenebroso y agorero, pero para Lobdell «los X-Men son la luz al final del túnel».

«Vamos a intentar definir quién es Rahne», explica Lobdell.

una a sus camaradas norteamericanos. «Para mí, Rondador Nocturno es el alma y el corazón de los X Men –dice–. Me gustaba más cuando era ese tipo alegre y feliz que como la persona hosca en que se ha convertido última mente. Quiero decir, veámoslo así: Montones de mutantes parece como si

«Disfruto enormemente escribiendo a Polaris», dice el guionista.

pudieran encajar perfectamente en la corriente principal, sin ninguna razón para resentirse de su puesto en la vida... luego tienes a Rondador. Es la peor pesadilla de cuál puede ser el aspecto de un mutante, pero consigue salirse de ello con su bondad innata y el deseo de ayudar a un mundo que, cita, «le teme y le odia». Literalmente.

»En cuanto a algunos extremos no resueltos con Rondador, digamos simplemente que ningun X-fan se siente más anisoso que yo de saber la historia que hay detrás de esta relación entre Rondador, Mística y Picara. Quiero saber cómo se relacionan los primeros dos, y cómo están conectadas Mística y Picara. Así que vamos a hacer algo con esta línea argumental.

Para un cambio de ritmo, Lobdell recomienda el nuevo *X Men Unlimited* trimestral. Comparte las tareas de escritura de este título con sus compañeros X-escribanos Fabian Nicieza y Marc DeMatteis

»Lo que es realmente estupendo acerca de este nuevo cómic es que es enorme! Tiene más de cuarenta pagi nas que podemos dedicar a una histo ria, lo cual significa una enorme tela sobre la que pintar que el cómic habi tual de vemtidós páginas. No creo que los toros *Unlimited* hayan sacado partu da del formato: tienen una historia principal y dos piezas más pequeñas, mientras que nosotros dedicamos todo el asunto a una gran historia. Buscamos convertir cada número en el *Ciudadano Kane* del cómic.»

Esta primera aventura es ciertamente grande: Ciclope, Tormenta y el Profesor X se estrellan en el Antártico y deben sobrevivir en el más desolado y hostil entorno de la Tierra.

»El elemento esencial es que se trata de poderosos mutantes, pero todos sus poderes no les sirven para nada –dice Lobdell–. Tormenta puede controlar el clima, de acuerdo, pero no puede controlar el clima de todo un continente. Así, esos personajes se encuentran cara a cara con su mortalidad. Es algo más grande que quién es el líder del equipo, quién lleva un traje más llamativo... se dan cuenta, si no lo habían hecho antes, de que son personajes superhumanos. Comprende que, siendo mutantes, corren el riesgo de perder el contacto con su humanidad.

»Los fans de *X-Men* esperan más por su dinero, y lo reciben con este título. No son cuarenta y tantas páginas de cortar, golpear y aporrear; son historias basadas en los personajes que los muestran de una forma enteramente nueva como no puede hacerse mediante una pelea.»

Algunas historias de *X Men Unlimited* mostrarán a sus enemigos, estableciendo qué características los situan aparte unos de otros. Lobdell admite estar un tanto desconcertado acerca de por qué a los fans les gustan algunos villanos.

»Una cosa que me sorprende es

Arte: Chris Bachalo/Dan Panosian

Arte: Chris Bachalo/Tom Palmer

«Con el XXX aniversario de los X-Men sobre nosotros, tengo que decir que es estupendo estar aquí.»

mucho que decir en estos momentos. La antigua escuela de Emma Frost está simplemente ahí, y Sean [Banshee] Cassidy se hace cargo de ella. –Emma Frost, la Reina Blanca, fue dejada supuestamente con el cerebro plano en su última aparición, una situación que al parecer Lobdell no tiene mucha prisa por cambiar.

Lobdell diseñará la primera clase de jóvenes mutantes que asistan a la escuela con el artista Chris Bachalo, conocido sobre todo por su trabajo en los títulos Vertigo de DC *Death: The High Cost of Living* y *Shade the Changing Man*.

»Haremos juntos los personajes, en vez de que yo primero los invente y Chris los dibuje más tarde –dice–. El reparto todavía no se ha decidido, pero serán personajes enteramente nuevos. No vamos a limpiar la casa de mutantes olvidados; ¡vamos a ser los *X-Men* de los noventa!»

Lobdell dice que *Generation X* se ocupará más del aprendizaje y el perfeccionamiento personal que de convertirse en una máquina de lucha mutante.

«Hay un lugar para estos cómics, o de otro modo Marvel no los haría, pero éste va a estar lejos de todo eso –dice–. Cable es un guerrero y un soldado, así que su visión del mundo se ha formado en el combate; Banshee era un espía, un agente de la Interpol. Desea enseñar a sus estudiantes lo que necesitan saber para adaptarse y sobrevivir.

»Cable enseña a sus estudiantes a ser armas, y asesinos cuando tienen que serlo; los estudiantes de Banshee aprenden a hacerlo todo excepto apretar el gatillo sobre un enemigo.

Más allá de hacer la crónica de las aventuras de los distintos mutantes, Lobdell dice que tiene aspiraciones y nuevos horizontes respecto al desarrollo de su carrera.

«Estoy ansioso por crear mis propios personajes y mi propio equipo, pero esto sólo será una vez haya cumplido con mi deber con los personajes que estoy escribiendo ahora –dice–. Me gustaría escribir la primera comedia romántica de superhéroes, algo que no sea muy distinto a *Luz de luna*, donde el chico y la chica están enamorados el uno del otro, pero su amor es imposible debido a la situación en que se encuentran.»

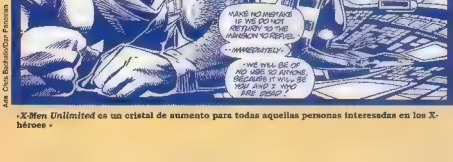
X-FACTOR IS GOING TO BRING HIM BACK–
AND TO BLAZES WITH ANYONE WHO GETS IN OUR WAY!
"BLAZES"?!
YOU KNOW WHAT I MEAN!
NEXT ISSUE
NATURAL CAUSES
Layout y dibujo: Lan w. Lodde

El reciente tomo humorístico de *X-Factor* será «eliminado –dice Lobdell–. Va a ser un cómic enfocado en los personajes».

De todos modos, ha introducido algunos elementos completamente nuevos en el Universo Marvel, propor cionando al galardo Capitán Ultra una carrera en la comedia. »Hice una historia para *Marvel Comics Presents* en la que el Capitán Ultra era humorista por la noche y superhéroe por... ¿qué? Última hora de la noche, supongo. Tengo grandes planes para él algún día. Bob Harras [el editor] no me deja meterlo en los X-Men, pese a su ironía. Y ningún editor me dejará hacer una novela gráfica de Shamrock. ¡Me encanta ese personaje! Es un personaje femenino estupendo, aunque lleve un mal traje.

Micromax, un personaje secundario de *Excalibur*, también es uno de sus principales candidatos para una miniserie. «Micromax es un gran personaje –dice–. Es alguien al que me gustaría poder desarrollar un poco más.»

Las ambiciones de Lobdell no se limitan sólo al Universo Marvel. «Me gustaría escribir *Los Nuevos Titanes* alguna vez –dice–. Era un cómic que tenía mucha energía detrás, que luego se evaporó por completo y ahora están intentando traerla de vuelta. Podría haber sido algo realmente grande... y

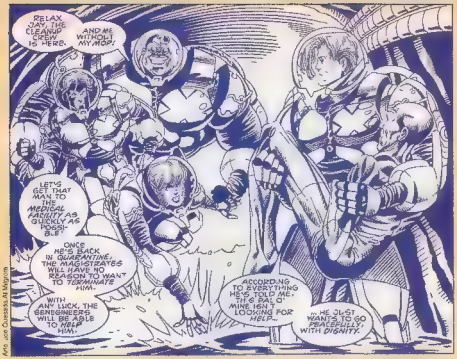

HEY, AREN'T DEAD
FINE!
THEN WE SHOULD AT LEAST SHARE THEIR THEORY OF ESCAPING FROM THAT E.R.! WELL, ONLY TO DISCOVER OUR CHARRED BODIES IN THE WRECKAGE OF THIS SHIP!
"MAKE NO MISTAKE IF WE DO NOT RETURN TO THE MANSION SCARRED,
–IMMEDIATELY!
WE WILL BE OF NO USE TO ANYONE, BECAUSE IT WILL BE YOU AND I, WHO ARE DEAD!"
Arte: Chris Bachalo/Dan Panosian

«*X-Men Unlimited* es un cristal de aumento para todas aquellas personas interesadas en los X-héroes»

De todos modos, ha introducido algunos elementos completamente nuevos en el Universo Marvel, propor cionando al galardo Capitán Ultra una carrera en la comedia. »Hice una historia para *Marvel Comics Presents* en la que el Capitán Ultra era humorista por la noche y superhéroe por... ¿qué? Última hora de la noche, supongo. Tengo grandes planes para él algún día. Bob Harras [el editor] no me deja meterlo en los X-Men, pese a su ironía. Y ningún editor me dejará hacer una novela gráfica de Shamrock. ¡Me encanta ese personaje! Es un personaje femenino estupendo, aunque lleve un mal traje.

Micromax, un personaje secundario de *Excalibur*, también es uno de sus principales candidatos para una miniserie. «Micromax es un gran personaje –dice–. Es alguien al que me gustaría poder desarrollar un poco más.»

Las ambiciones de Lobdell no se limitan sólo al Universo Marvel. «Me gustaría escribir *Los Nuevos Titanes* alguna vez –dice–. Era un cómic que tenía mucha energía detrás, que luego se evaporó por completo y ahora están intentando traerla de vuelta. Podría haber sido algo realmente grande... y


RELAX, JAY. THE CLEANUP CREW IS HERE.
AND WE WON'T DISTURB MY MOP!
LET'S GET THAT MESS TO THE MEDICAL FACILITY AS QUICKLY AS POSSIBLE!
ONCE HE'S BACK IN QUARANTINE, THE MAGISTRATES WILL HAVE NO REASON TO WANT TO TERMINATE HIM.
WITH ANY LUCK, THE GENSCINEERS WILL BE ABLE TO HELP HIM.
ACCORDING TO EVERYTHING I'VE BEEN TOLD, MR. SINISTER IS MINE. I'M LOOKING FOR HELP...
HE JUST WANTS TO GO PEACEFULLY WITH DIGNITY.

Arte: Jose Ocasio Al Mejorris

En un espectacular giro de los acontecimientos, Jamie Madrox, el Hombre Multiple, se enfrenta a la dura realidad y, «con sus constantes ocurrencias, no está preparado para enfrentarse con sus problemas».

Un tema importante en *X Men Unlimited* de Lobdell «es que se trata de poderosos mutantes, pero todos sus poderes no les sirven para nada».

Arte: Chris Bachalo/Dan Panosian

cuando los fans escriben y dicen qué maravilloso personaje es Mr. Siniestro. Por todo lo que puedo imaginar, Mr Siniestro ha tenido varias alusiones distintas a su origen, así como más variaciones en sus poderes de los que puedo contar. Es completamente ambiguo, y no lo encuentro tan interesante como un personaje que haya sido desarrollado. Con tantos mutantes malvados por ahí, tenemos que ver qué separa a unos de los otros. Mr. Siniestro debería ser diferente de Apocalipsis, el cual debería ser diferente de Dyscordia y de Holocausto [un reciente X-villano]. Si no son diferentes, entonces son sólo una colección de poderes envueltos en un traje llamativo.

«Tenemos un futuro *unlimited* que se enfoca en el XSE, el grupo del que forma parte Bishop añade-. Tendrá lugar en el futuro XSE. Mi sensación personal es que la historia de la línea temporal/continuo/universo ya ha sido contada. Si los universos alternativos son tan interesantes, ¿qué es lo que hace nuestro universo único? Tenemos suficiente con él; no necesitamos enviar personajes a todos esos mundos paralelos.»

Habiendo escrito *X Men: Survival Guide to the Mansion*, un manual sobre el cuartel general de los X-Men, Lobdell afirma querer tanto la X Mansión que los enemigos no se lanzarán contra ella tan habitualmente. Sin embargo, desea destruir una parte de la Mansión de una vez por todas: La tecnología holográfica en la Sala del Peligro

«¡La odio! Es como una muleta, siempre que no tienes una buena forma de hacer avanzar la historia, muestras a un punado de tipos en la Sala del Peligro –gruñe–. De veras, deseo freír el ordenador que dirige toda esa basura. Aparte de eso, sin embargo, la Mansión ha resistido todo lo que necesita resistir. No tengo planes de que el malvado mutante de la semana aparezca y reduzca su hogar a astillas; eso ya se ha hecho. Quiero decir, si yo fuera un Hombre-X, ¡nunca respondería a la puerta! ¡Todo el mundo excepto el chico de las pizzas ha entrado por la fuerza por esa puerta y ha arrasado el lugar! No, un cambio que estamos haciendo es que los chicos malos tienen que trabajar mucho más duro para golpear a los X-Men primero. No son patos.»

La Mansión sufre un cambio significativo con el advenimiento de la próxima *Generación X* de Lobdell· El nombre de la mansión se convierte en Instituto Xavier, mientras que la anterior Academia Massachusetts [campo de entrenamiento de los antiguos Hellions bajo Emma Frost] es la nueva Escuela para Jóvenes Dotados.

«Estará dirigida por Banshee –explica Lobdell–. En realidad, no hay

creo que todavía queda vida en esos personajes.»

Lobdell añade que el XXX aniversario de los X-Men quizá no hubiera sido un acontecimiento tan importante sin la larga contribución de un hombre.

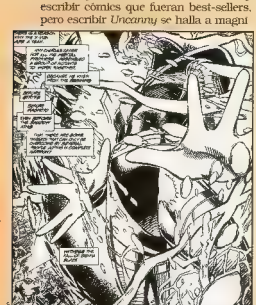
«Con los treinta años de los *X Men* encima de nosotros, tengo que decir que es estupendo estar aquí... pero sería una negligencia si yo, y el resto de la industria, no reconociéramos lo que han sido las contribuciones de Chris Claremont a la industria de los cómics –dice Lobdell–. Una buena parte de nuestra industria se basa en su trabajo. Aunque ya no escribe para los cómics, lo que ha hecho para la industria de los cómics en general, y para los *X-Men* en particular, es incalculable. Realmente creo que dentro de algunos años, cuando la gente estudie los cómics como una forma de arte, estudiarán a Claremont, y pondrán su nombre a la misma altura que el de Stan Lee.»

BUT IF WE DO NOT RESOLVE THE MORE PROMINENT THREAT TO THE MUTATE POPULATION--
THE POSSIBILITY EXISTS THAT THESE MENTAL CONDITIONING, THE SCI-FAI INCREASED "BONDING" PROCESS, WILL BECOME A NON-ISSUE
CAN YOU BE JUST A LITTLE MORE VAGUE?
"MUTATE POPULATION?" "NON-ISSUE?!"
FOR A FRACTION OF A SECOND, IT SOUNDED LIKE YOU WERE TALKING ABOUT REAL PEOPLE!
I'M NOT GOING TO STAND HERE AND BE JUDGED BY A GROUP OF--OF--MUTANTS!
AND FOREIGNERS AT THAT!
PANIC, CHANGE PLEASE
YOU WANT TO PANIC UNDER PRESSURE?
CLUNK

Una guerra civil en Genosha empuja a los X personajes y los Avengers a la batalla. «Eso es importante –dice Lobdell–. Quiero decir que hablo en serio cuando digo que las cosas serán diferentes después de esta historia.»

Para un escritor aún bastante nuevo en el negocio, Lobdell ocupa lo que podría ser el trabajo definitivo tipo olla a presión en los cómics. Admite que la presión puede llegar a ser excesiva en algunos momentos, pero siempre hay una forma de manejarla.

«Cuando empecé como humorista de escenario, sabía que todo comediante sueña con una actuación en el *Tonight Show*. Al mismo tiempo, no todos los comediantes desean ser los invitados del *Tonight Show*, porque es una maldita cantidad de trabajo y tensión. Aquí es lo mismo: yo deseaba escribir cómics, y escribir cómics que fueran best-sellers, pero escribir *Uncanny* se halla a magni


LOBDELL
ART: CHRIS BACHALO/TOM PALMER
I'M CURIOUS WHAT YOU'D THINK IF I TOLD YOU I'M A MUTANT.
I'D SAY YOU'RE A LIAR.
BECAUSE HE KNOWS I'M NOT.
I'M NOT A MUTANT.
I'M A MUTATE.
I'M NOT SURE I'M ALWAYS COMFORTABLE WITH THE DISTINCTION YOU DRAW BETWEEN THE TWO WORDS.
I'M NOT EITHER.
I'M A HUMAN BEING.
NOTHING TO DO WITH BEING HUMAN.
ANYONE WHO'D WORK TO DESTROY THE MUTANT RACE, OR THE MUTATE RACE, OR THE HUMAN RACE, OR ANY RACE...
I'D CALL A SPADE A SPADE AND SAY HE WAS A LIAR.
I'VE NEVER HEARD IT SO SIMPLE.

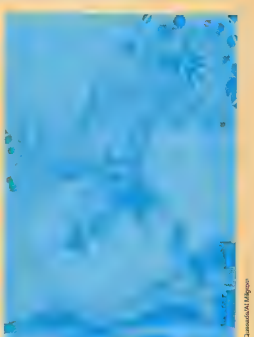
Para Lobdell, cambio es la palabra más importante para su X posesión

tudes enteras por encima de escribir cualquier otra cosa. Sabes, por ejemplo, que el numero 300 venderá más de un millón de ejemplares; das esto por sentado. ¿De cuántos cómics puede decirse eso? Es lo mismo que escribir cualquier otra cosa, pero la cantidad de trabajo es simplemente abrumadora.»

De todos modos, ser el guionista de un fenómeno de fans como éste significa la celebridad de la noche a la mañana. Lobdell dice que ser un humorista de escenario fue su mejor preparación para enfrentarse a las multitudes de fans en las convenciones. «De mis actuaciones he aprendido que, cuanto mas normal eres, más normal te trata la gente. Algunos dibujantes y guionistas desean ir por ahí con un séquito de diez o quince personas; ése es su estilo y la forma en que se enfrentan a la fama. Yo intento ser tan normal y accesible como siempre, eso ayuda a mantener las cosas dentro de una perspectiva. Si tuviera que ponerme en un pedestal encima de los fans, la cosa podría funcionar por un tiempo, pero lo mejor sería que me preparara para caerme del pedestal más pronto o más tarde. En lo que a mi respecta, no soy más que el tipo que hace los guiones en este momento.»

Lobdell dice que su fórmula para entrar en los cómics fue simple desde un principio. Escribir, y estar preparado para el rechazo.

«Fue una prueba de voluntades confiesa. O bien cedía Marvel, o cedía yo. ¿Adivina quién ganó? Conozco de primera mano la frustración de intentar meterse en los cómics. Lo único que le diría [a un aspirante a guionista] es que, por frustrante que sea, deberías seguir intentándolo pese a todo. Resulta duro,



Arte: Joe Quesada/Art Nalgonon

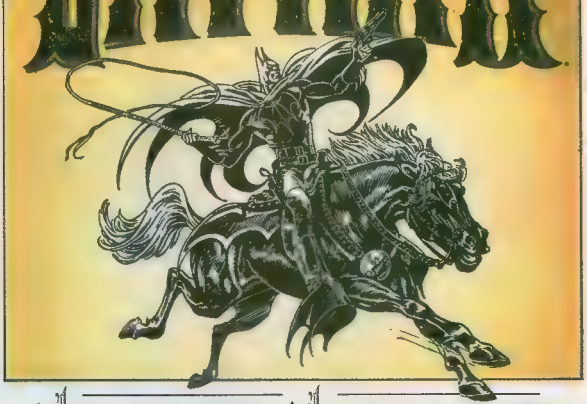
«Hay un lugar para esos cómics, o de otro modo Marvel no los haría», dice de los X títulos.

y desmoralizador, pero es posible entrar en el negocio.

»Sabes cómo todo el mundo dice, "Oh, no es lo que conoces sino a quién conoces" y cosas así, pero eso sólo son excusas para no intentarlo. Sé que puede parecer pretencioso, como "Aquí estoy, así que puedo darte una conferencia", pero digo esto para animar. Si hubiera escuchado a todo el mundo que decía que no era posible –termina Scott Lobdell , ahora no estaría escribiendo *Uncanny X Men*.»

WANTED!

BATMAN



AZUL, GRIS, Y EL MURCIELAGO

ELLIOT S. MAGGIN • ALAN WEISS • JOSÉ LUIS GARCÍA LÓPEZ

NÚMERO ESPECIAL EN FORMATO PRESTIGE

ediciones ZINCO

Con un presupuesto muy bajo, los Cuatro Fantásticos se lanzan rápidamente a la Zona Cinematográfica.

Por MARC SHAPIRO

A Alex Hyde-White le gusta la modestia. Y no hay mejor blanco para sus floriturasverbales que su actual proyecto, *The Fantastic Four* para Concorde Pictures.

«Esta tiene que ser una de las grandes empresas para estos estudios –rie Hyde-White, que está haciendo horas extras como Mr. Fantastic–. El presupuesto de este filme es definitivamente mayor que una barra de pan.»

Cuán grande es la pregunta en la última noche de filmación de esta muy esperada película adaptación del cómic creado por Stan Lee y Jack Kirby hace más de treinta años. Esta película basada en los cómics Marvel se está rodando en los estudios de Roger Corman en Venice, California.

¡Exacto! ¿Es un filme de Roger Corman! Pero antes de que los fanáticos empedernidos de los *4F* griten alarmados, lloren desconsoladamente o se sujeten la cabeza horrorizados, es preciso advertirles: *The Fantastic Four* es el gran experimento de Corman, un intento de hacer algo más grande que, bueno, una barra de pan.

Corman y el productor Steve Rabiner, con la bendición de Lee de la Marvel y los coproductores Neue Constantin Productions, ha elevado los estándares habituales de Concorde. *The Fantastic Four* exhibe un equipo de primera línea, con el director Oley Sassone (*Bloodfist 3. Forced to Fight*) y los actores Alex Hyde-White (*Indiana Jones y la ultima cruzada*) y Jay Underwood (*El chico que podía volar*) y empresas de efectos especiales (Optic Nerve y Billups Communications) de un caché por encima de lo normal. Con un presupuesto de cuatro millones de dólares y el lujo (según los estándares de Concorde) de veinticinco días de rodaje, puede haber realmente una película ahí. Sí, no es extraño que observar a Sassone dirigir su equipo de *4F* (que incluye a Rebecca Staab y a Michael Bailey Smith) vestido con calurosos trajes espaciales, en una imitación en madera de una nave espacial a través de un universo iluminado desde atrás, sea literalmente como un viaje a lo desconocido.

Es una novedad que no se ha perdido en el equipo técnico y actores de *The Fantastic Four*.

«Definitivamente no están acostumbrados a un rodaje de cinco semanas en estos estudios –admite Hyde-White–. Tampoco están acostumbrados a hacer filmes a este tipo de escala.»

«Esto es el doble del presupuesto de cualquier película que haya hecho nunca Roger Corman –informa alegremente Scott Billups, cuya compañía se ocupa de los efectos especiales del filme generados por ordenador–. Y por eso probablemente no se ve a Roger yendo de un lado para otro por el set. Porque estoy seguro de que el presupuesto le está provocando una úlcera.»

Introducidos con un prólogo universitario, Reed (Hyde White) Ben Grimm (Michael Bailey) y Victor von Doom (Joseph Culp) son estudiantes y profesor que discuten las posibilidades del Rayo Coloso

Años más tarde los Cuatro Fantásticos, ¡gracias de que su demente mentor es ahora Muerte se han convertido en astronautas! Están prosiguiendo su experimento para dominar el Rayo Coloso. Pero Muerte, ayudada por el Joyero manipula los aparatos de su nave y el cósmico fatal resultado es un encuentro con el rayo en el espacio que transforma el equipo en los Fantásticos Cuatro. Asimilar sus recién hallados poderes y sus discusiones y sus conflictos emocionales no son sus únicos problemas. Todavía tienen que enfrentarse al doctor Muerte.

Hyde White encabeza el reparto como Reed Richards. Rebecca Staab adopta el papel de Susan Storm. Underwood interpreta a Johnny Storm. Michael Bailey Smith actúa como el humano Ben Grimm mientras el actor/especialista Carl Ciarfalio se mete dentro del traje de la Cosa. Joseph Culp es el malvado doctor Muerte e Ian Trigger es el Joyero. Kat Green interpreta el amor ciego de Ben, Alicia Masters.

La realización del filme concluye una odisea de seis años en la que Neue Constantin Productions la compañía responsable de *El hombre de la rosa* y *Dos Boots* que tenía los derechos cinematográficos de *4F* intentó poner en marcha el filme sin conseguirlo.

«Teníamos nueve días previstos de filmación de exteriores y por supuesto fue en el mes en que llovió cada día hasta una nueva orden del productor Rabiner. Y así, hubimos que hacer filigranas intentando rodar las escenas de interiores que pudiéramos. Esta no es una compañía que este dando vueltas por ahí sin hacer nada hasta que deje de llover.»

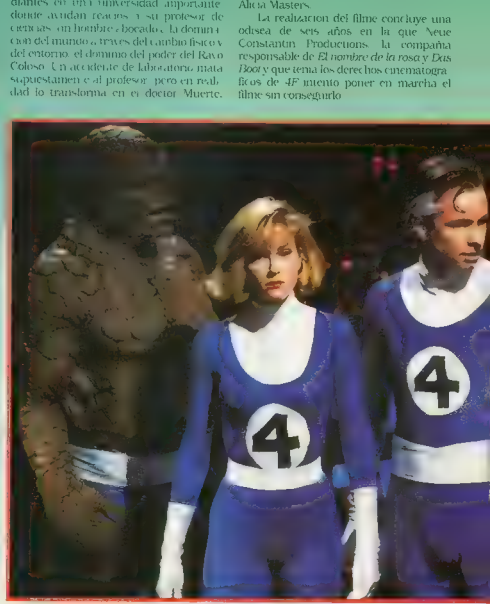
Rabiner, que hace menos muecas y sonríe más con *The Fantastic Four* es muy consciente de la no declarada maldición que ha plagado las adaptaciones fílmicas de casi todos los héroes de la Marvel, desde *Howard el pato* hasta *Capitán América* pasando por *The Punisher*. La mayoría de los personajes Marvel sobre los que se ha solicitado una opción (como el Silver Surfer, Ghost Rider, Blade) no han llegado a hacerse. Y aquellos que se han hecho no han funcionado bien. Rabiner tiene la sensación de que *The Fantastic Four* romperá este temido ciclo.

«Lo que estamos haciendo, en lo que creo que fallaron esos otros filmes es mezclar la actitud del cómic con la auténtica emoción humana –explica–. No estamos siendo caprichosos o intentando explorar un lado oscuro de *The Fantastic Four*.

«Sabemos que el público para este filme será, en su mayor parte, gente que ha seguido el cómic durante treinta años. Van a esperar algo, y eso es lo que vamos a darles.»

The Fantastic Four, con guión de Craig J. Nevius y Kevin Rock, es según Rabiner, «la génesis del grupo. Empezamos con esa gente en la universidad, luego avanzamos diez años mientras se convertían en astronautas y encontraban al Rayo Coloso en el espacio que los convertía en los Cuatro Fantásticos. Luego dirigen su atención hacia los dos villanos del filme, el doctor Muerte y el Joyero (este último un apunte de licencia artística de último minuto, reemplazando al Hombre Topo)».

Su linea argumental sigue en algunas generales los cómics iniciales de Stan Lee/Jack Kirby, con algunas desviaciones como la inclusión de una obsesión del principio de Cuatro Fantásticos son estudiantes en una universidad importante donde asisten reacios y su profesor de ciencias un hombre llamado Victor Doom con del mundo a través del cambio físico y del entorno el dominio del poder del Rayo Coloso. Un accidente de laboratorio mata supuestamente a el profesor pero en realidad lo transforma en el doctor Muerte.



Listos para ocupar la pantalla grande, la Cosa (Carl Ciarfalio), Susan Storm (Rebecca Staab), Reed Richards (Alex Hyde-White) y Johnny Storm (Jay Underwood) forman equipo como los Cuatro Fantásticos.

«Básicamente buscaban el acuerdo perfecto hacer la comica Rabinet 20th Century Fox estaba decidida a hacer la Chris Columbus an de los comics guionista de *Gremlins* director de *Solo en casa* fue contratado por un tiempo para dirigirla Iba a ser una gran película pero como ocurre a menudo con estas cosas todo se hizo pedazos En vez de unos estudios importantes, un enorme presupuesto y un director importante, no tenían nada y sus derechos estaban expirando

«Así que se preguntaron "¿A quien conocemos que pueda hacer esta película rápido antes de que expiren nuestros derechos? Y dijeron "La compañía de Roger Corman "Así que se reunieron con Roger y conmigo y dijeron "Esto es lo que queremos hacer ¿podéis tenerlo listo para finales de año?" Respondimos "Por supuesto Ningún problema" »

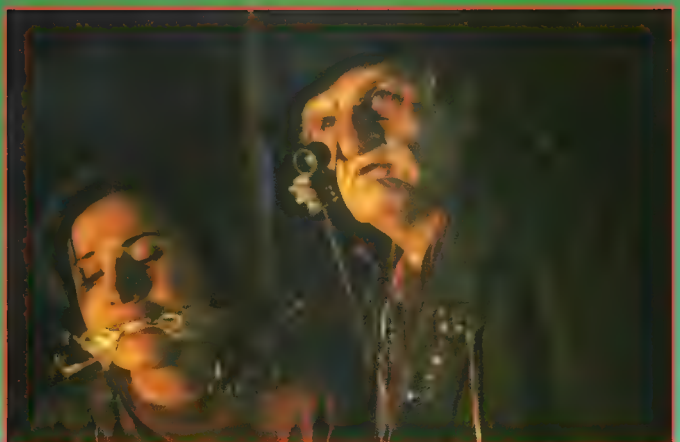
Rabinet en retrospectiva concede que aunque no había ningún problema Concorde y todos aquellos conectados con la película tuvieron que efectuar algunos estudios rápidos relativos a cada la paranoia de *4Fantastic* de que Nevius intentara dar sentido a un guion sometido por Neue Constantin y Stan Lee Mas tarde Rock recesribio el guion de Nevius

«Leimos un monton de numeros atrasados de Marvel y el *Official Marvel Handbook* sobre los Fantastic Four La gente del proyecto se estaba mostrando fanáticamente excitada acerca de *Fantaste Four*, pero todos teníamos algún

Promotion: 2: Fox Fantastic Four - Illustrator & Copyright: 2015 Marvel Entertainment, LLC

Todos los derechos reservados. Fantastic Four © 2015 Marvel Entertainment, LLC

«Tenía que saber si el doctor Muerte [Clip] estaba en ella dice el director Oley Sassone- Cuando me dijeron que sí, respondí "Ahí voy" »



El Joyero (Ian Trigger), un reemplazo de último minuto del Hombre Topo, tiene un as en la manga en la forma de Alicia Masters (Kat Green), el amor de Ben Grimm.

contacto con los cómics y las series de dibujos animados. Así que al final sabía mos ya lo suficiente como para decir: "Oh, no, Sue Storm nunca haría eso", o: "Ese es el tipo de persona que es Reed" »

El productor no describe sin embargo estos *Cuatro Fantásticos* como una adaptación literal del comic, y cita diferencias entre la acción a imagen real y las páginas impresas como las razones para reestructurar hasta cierto grado

«Pero en términos de sus antecedentes y cómo estos personajes interactuan entre sí, la idea ha sido siempre hacer con esta película los *Fantastic Four* que todo el mundo conoce y ama.»

Oley Sassone es una de las pocas personas conectadas al proyecto que tenía una auténtica opción de dirigir *The Fantastic Four*. Y así, cuando Concorde lo abordó, el director sólo tuvo una estipulación.

«Tenía que saber si el doctor Muerte estaba en ella –dice Sassone tras revisar las escenas de la nave espacial y mientras los miembros del equipo preparan un techo de imitación en una localización al aire libre del estudio– Cuando me dijeron que sí, respondí: "Ahí voy "»

Sassone, cuyos créditos como director incluyen *The Final Embrace* y una serie de vídeos musicales para artistas como Eric Clapton y otros, parece un poco cansado en esta última noche de filmación El hacer el storyboard de todas las secuencias de acción ha ayudado mucho Pero admite que un presupuesto pequeño y no suficien te tiempo han aumentado las presiones

«No sólo está la presión para hacer un buen filme, sino que hay la presión de saber que hay fans de los *4F* ahí fuera, gente que ha sido fans de los cómics durante treinta años y que van a ser los críticos más duros. Evidentemente, deseo hacer un filme entretenido para un público tan amplio como sea posible, pero cerca de un cien por ciento de la gente que vera esta película serán fans del comic. Así que tengo que hacer algo realmente bueno.»

Una de las formas en que el director intenta conseguirlo es incorporando toda una sucesión de «planos inclinados, primeros planos extremos y espectacula res juegos de luces y sombras», que se aproximen al «enfoque de los comic books».

«Pero para mi, el principal desafío ha sido ir más allá de los trucos y los efectos especiales y concentrarme en los personajes. En cierto modo esto es fácil, debido a que la complejidad de estos personajes y sus problemas, emociones y sentimientos ya existen. Como director, todo lo que hago es pelarlo todo como si fuera una cebolla a fin de buscar una forma de reflejar estas cualidades en la pantalla

«Hay muchos momentos individuales intensos en este filme: Cuando esa gente descubre que ya no son seres humanos cuando la Cosa debe enfrentarse a las emociones que brotan de dentro de él. Los efectos especiales se solucionan por sí mismos. Son los personajes lo que has de cuidar

«¡Arpillera! ¡Dios, cómo odio la arpillera!» rie quedamente Jay Underwood, mirando el traje espacial que yace arrugado en el suelo de su vestidor–. Debe haber treinta y ocho grados dentro de esa cosa, ¿y estuvimos metidos en ella durante un par de horas!»

Underwood, en medio de la inyección de adrenalina de última hora de la noche de las secuencias de la nave espacial, rie ante la gama de emociones desplegadas

«Ha habido ocasiones en las que todo ha sido realmente alocado. Todos hemos tenido estos momentos, aunque todos también hemos estado realmente bien y nos hemos salido Además, no es como si nos hubieramos metido en esto sin saber qué esperar.»

Underwood, que aceptó teñir de rubio su pelo para que encajara con la personali dad de Johnny Storm, describe su personaje como «el muchacho completamente norteamericano ideal. Es joven, está lleno de energía. Y debido a ello tiende a meterse de cabeza en cosas que crean trastornos dentro de los Cuatro Fantasticos.»

El actor, que previamente había abordado el género en *El muchacho que sabía volar* y como «el chico kriptonita» en la serie de TV de *Superboy*, dice que su traje de spandex azul y blanco es «algo grande»

«Pero recuerdo el primer día en que me lo puse. Era el primer día de filmación, y estábamos rodando la boda de Reed y Sue en exteriores Estaban todos esos extras alrededor, y yo llevaba una bata de baño sobre el traje. Era reacio a quitármela Me sentía un poco tímido al principio Pero al final terminas acostumbrándote.»

Underwood está de acuerdo en que su alter ego, la Antorcha Humana, ha sido un desafío físico aunque los efectos más

Al ponerse el reconocible traje por primera vez, Hyde-White recuerda «sentirse inmediata e inmensamente feliz». Aquello a lo que Reed y Sue (Staab) se enfrentan sin embargo, puede que no les devuelva el sentimiento a la recíproca

llameantes fueron creados ópticamente

«Todos los efectos de llamas son generados por ordenador o hechos con marionetas. El auténtico fuego nunca ha estado cerca de mí. Cuando es preciso lanzar una antorcha, yo me limito a coger aire y luego soplar como si estuviera lanzando fuego por la boca y la Llama es incluida después ópticamente

«Lo que resultó realmente duro fue intentar imitar las extrañas contorsiones y el lenguaje corporal de Johnny. Miras un cómic, y un movimiento puede ocupar toda una página de viñetas. Pero nosotros hacemos esto con imagen real y así tenía que saltar de un lado para otro en un solo movimiento y darle realmente vida.»

El primer día que Alex Hyde White se puso su traje de Mister Fantástico y adoptó la identidad de Reed Richards describe su humor como «inmediatamente e inmensamente feliz»

«Era como haber dado un círculo completo. Hace quince años llegué a Hollywood para hacer *Galactica* y eso me convirtió en actor. Y ahora, quince años más tarde, estoy en *The Fantastic Four* y, quién sabe, esto puede terminar convirtiéndome en una estrella.»

Hyde-White, durante la pausa de una cena y entre mordiscos de comida rápida, está tomando seriamente en consideración un futuro como Mr. Fantástico mientras juega con un muñeco de plástico de Reed Richards, una de las muchas piezas

Los hermanos favoritos del cómic, Johnny y Sue Storm (Underwood y Staab) luchan lado a lado, y con sus «altas energías», es seguro que volarán las chispas. . . o las llamas.

«El truco principal» dentro de los efectos especiales de la película, según Everett Burrell, de Optic Nerve, el traje de la Cosa llevado por el especialista Ciarfalio) tenía que ser «mejor que una Tortuga Ninja y por muy poco dinero».

Foto Cortesía Everett Burrell

de 4F (juguetes, seguidos muy de cerca por cómics) que aparecen constantemente, como buenos augurios, por todo el set.

«Supongo que sabré que voy bien encaminado con este personaje cuando vea muñecos de Reed Richards en las tiendas con mi color de pelo», se echa a reír.

El papel le llegó después de lo que recuerda como «una llamada telefónica, una reunión. Fui, lo leí, y tuve la impresión de que podía hacerlo.»

Pero el actor, cuyos otros créditos en el género incluyen un papel en la película de *Capitán América*, no se detuvo con simplemente aceptar el papel. También hizo sus deberes.

«Mis recuerdos de los Cuatro Fantásticos eran básicamente de las series de dibujos animados, explica, así que tuve que trabajar algo para meterme en el personaje. Volví a los antiguos cómics y elaboré un poco el viejo Reed.

»Y descubrí su lucha interna. Siempre se está preguntando si hace lo correcto por todo el mundo en una situación dada. Tiene una forma peculiar de hacer las cosas y relacionarse con la gente. Superficialmente uno se pregunta cómo el y Susan pueden llegar a entenderse bien, y no digamos casarse. Hay mucho de "mental" en Reed, y eso ha requerido mucho trabajo de mi parte.»

Pero el actor informa que, basándose en su experiencia, *Fantastic Four* no ha sido un trabajo hecho con prisas. «Oley sabe exactamente lo que está haciendo y exactamente lo que desea. No ha habido mucha presión para aceptar una toma rápida, lo cual ha dado a los actores mucho más espacio para elaborar sus papeles. No ha habido en el set esa sensación de que tenemos que apresurarnos para hacerlo todo rápido. Hasta ahora hemos conseguido evitar las trampas de la mayoría de los filmes de bajo presupuesto.»

Y, en el proceso, según la forma de pensar de Hyde White han creado algunos momentos legítimamente excelentes.

«Hay una escena en el laboratorio donde todos nos reunimos e intentamos poner en claro las cosas que nos preocupan y por que somos lo que somos. Fue una escena intensa para Reed. Su estatura como un maestro maduro a los ojos de los demás, que tienden a seguirle por ello transpira en toda la escena.

»También me sentí muy contento con mi primera secuencia de estirarme en la escena después de que la lanzadera espacial se estrella y yo impido que Susan se empale en los restos. Combinar mi propio brazo con un brazo hidráulico y la ayuda final de efectos ópticos generados por ordenador requirió mucha concentración. Pero lo que realmente me gustó de la escena fue que me obligó a representar la repentina prisa psicológica que se apodera de Reed cuando descubre que tiene este poder. Interpretar a un personaje al que no le gustan las sorpresas y que de pronto se ve obligado a enfrentarse a la sorpresa de su vida es un auténtico desafío para cualquier actor.»

Hyde White se encamina al trailer de maquillaje, donde es aplicada una nueva capa de gris a su pelo. Everett Burrell, de Optic Nerve, está dando los últimos toques a la armadura del doctor Muerte y el traje de la Cosa para la próxima secuencia en el tejado. Scott Billups está en el rincón más alejado del piato de Concorde, rodando algunos planos de la segunda unidad de la Cosa, sin el actor y el especialista, que serán realizados con ordenador más tarde.

Supuestamente muerto en un accidente de laboratorio, Victor von Doom (Culp) regresa a atormentar la existencia de los Four

Billups, recién salido de la preproducción de *Parque Jurásico*, se siente entusiasmado acerca de lo que cree una auténtica suerte al haber conseguido este encargo

«Normalmente trabajo en grandes películas con grandes presupuestos, y normalmente sólo intervengo cuando hay problemas con otros efectos especiales y necesitan a alguien que los solvente. Esta es la primera vez que puedo crear todo un grupo de efectos especiales partiendo de cero.»

El entusiasmo de Billups es una ayuda. También ayuda el que esté familiarizado con el comic. Porque, a la manera típica de Roger Corman, el hombre de efectos especiales no tiene mucho tiempo para prepararse

«Tuve dos días de preproducción –ríe–. Afortunadamente, lo que se pedía era tecnología básica de ordenador. Básicamente estamos haciendo el filme a mano, pero lo hacemos a mano con superordenadores.»

Billups explica sus secretos para *Fantastic Four*, empezando con los poderes

«Se enamora de ese tipo que se convierte en una criatura de roca –dice Green de Alicia Masters– Definitivamente, no es aburrida.»

de estiramiento de Reed Richards.

«Alex efectua el movimiento básico con el brazo, sigue el movimiento como si lo estuvieras estirando y luego va a donde ha llegado su brazo. Luego tomamos una serie de cuadros de su antebrazo y lo retocamos y lo componemos para dar la impresión de que se estira realmente. La llama de Johnny Storm es pirotecnia al principio y al final con sistemas de partículas generadas por ordenador. La forma de desvanecerse de Susan Storm es un simple composite disolvente y Ben Grimm como la Cosa es un efecto mórfico básico.»

Billups se da cuenta de la naturaleza básica de bajo presupuesto del filme, pero afirma que *Fantastic Four* no tiene el aspecto típico de todos los filmes de bajo presupuesto. «Teniendo en cuenta el dinero y los plazos, este filme va a tener un gran "look".»

Ayudando a este aspecto está Optic Nerve que, dice Burrell, picó el cebo de *4F* basado sólo en su reputación. «Había muchas empresas deseosas de participar en esta película pese a que era un filme de Roger Corman. Tenía todo el potencial para ser una empresa realmente interesante.»

El principal trabajo de Optic Nerve en *FF* fue el traje de la Cosa. Burrell explica su importancia diciendo: «Era el elemento principal, tenía que vender.

«Sabíamos que tenía que ser tan bueno, si no mejor, que una Tortuga Ninja y por muy poco dinero. Se trata de un traje básicamente esculpido, pero tuvimos la suerte de que su textura rocosa hacía mas fácil ocultar cosas como costuras y juntas. Hicimos la armadura del doctor Muerte, que fue formada al vacío y esculpida. Y también hicimos el brazo extensible de Reed Richards, que es controlado neumáticamente y se funde con los efectos especiales generados por ordenador.»

¿Y la inspiración para el trabajo de *4F*? «Fuimos a las fuentes –declara Burrell

Recurrimos a los cómics.»

Cuando Kat Green aterrizo en el papel de Alicia Masters, siguió las directrices de los demás actores de *4F* y leyó los comics. No se sintió entusiasmada con lo que leía

«Mi papel en los cómics no tenía demasiada profundidad –dice Green, que hace su debut en el cine– Era en buena parte la damisela en apuros. Sólo cuando se revela que su padre es el marionetista y sabemos su historia comprendemos al fin que, aunque Alicia es muy femenina e inocente, también hay fuerza en ella.»

De todos modos, cree que lo que le gustó de Alicia en los cómics ha conseguido trasladarlo al filme

«Hay montones de cambios y transiciones. Es ciega. Se enamora de ese tipo que se convierte en una criatura de roca. Definitivamente, no es aburrida.»

Michael Bailey Smith tropezó casi con el papel del turbado Ben Grimm. Desgraciadamente para Smith, antiguo jugador de béisbol profesional con los Dallas Cowboys y en la actualidad actor/programador de ordenadores, el traje de la Cosa ya estaba completado. No había tiempo de hacer otra Cosa, de modo que Grimm se vio restringido a dar continuidad al hombre en el traje. Pero por lo demas, Smith afirma que el papel encaja con su corpulencia como un guante

«No ha sido ninguna sorpresa con Ben –dice el atleta/actor, cuyo anterior intento de alcanzar la fama fue representar a Super Freddy en *Pesadilla en Elm Street 5*–. Sus sentimientos resultan heridos tan fácilmente como los míos. Yo he vivido ese mismo tipo de situaciones. He tenido en mi interior el mismo torbellino que tiene Ben. Encajamos perfectamente.»

Sassone está listo para filmar la escena en el tejado, en la que los Cuatro Fantasticos se enfrentan al doctor Muerte.

«Para nosotros, ésta es una producción normal; para los demas les parecerá increíblemente rápida. Y no nos sorprende que parezca realmente buena. Puede que no trabajemos con un gran presupuesto, pero puede contar con una cosa: nada de eso se reflejará en la pantalla.»

Rabiner, que informa que Stan Lee tiene una pequeña aparición en la película que «afortunadamente no será cortada», tiene la sensación de que *The Fantastic Four* tendrá una vida cinematográfica más allá de su aventura

«Esto es sólo el origen. Si no hacemos más que adaptar cómics, tenemos treinta años de material sobre el que trabajar. Hay una buena posibilidad de que esto se convierta en una franquicia.»

De pronto hay una conmoción en el plató. Una figura familiar con una capa verde y una mascara de hierro se abre camino hacia el set. El doctor Muerte ha llegado. ¡Es la hora de los mamporros!

CARTOON

El arquitecto de Gotham City, Bruce Timms, diseña y produce las aventuras de Batman.

POR BOB MILLER

«*Dark Deco describe el estilo de* Batman. The Animated Series, *evocando un talante sombrío y oscuro que se remonta a la creación original de Bob Kane.*

Uno de los arquitectos jefe es Bruce Timm, que coproduce la serie con Eric Radomski, y el director Alan Burnett. Juntos supervisan cuatro equipos de artistas, casi setenta personas, que trabajan diligentemente para animar las aventuras de Batman.

Durante más de una década, Bruce Timm ha formado parte de la industria de la animación, empezando en 1982 en Filmation como dibujante de bocetos en Blackstar, El Llanero Solitario, He Man y She-Ra. *También trabajó como animador ayudante para Don Bluth en* The Secret of N I M H., Space Ace y Dragon's Lair II.

Timm se unió a la Warner Bros En 1989, actuando como diseñador de personajes y dibujante de storyboards en Tiny Toon Adventures *para el director Art Vitello.*

El vicepresidente y director general de la Warner, Jean MacCurdy, reconoció los talentos de Timm y, en 1990, le hizo formar equipo con el estilista de fondos Eric Radomski

NOIR

para coproducir la serie de dibujos animados de Batman. Además de diseñar personajes para la serie Timm supervisa casi todas las fases de la producción, al tiempo que contribuye con storyboards e incluso presta su voz a un villano.

En la actualidad Timm está coproduciendo el video doméstico de 70 minutos de Batman, *ilustrando una novela gráfica especial de* Batman Adventures *escrita por Paul Dini, y desarrollando nuevos proyectos para la Warner Bros.*

COMICS SCENE: ¿Cuánto de la visión de la serie te corresponde a ti, a la DC, a la Warner o a Tim Burton?

BRUCE TIMM: –Esta serie no es en absoluto de Tim Burton. De hecho, me gustaría que pusieras en letra impresa eso porque he leído que mucha gente decía «Oh, sí, la serie está basada en la película.» La serie, decididamente, no está basada en la película. Es casi como si la gente pensara que Batman nunca fue oscuro y lúgubre hasta que apareció Tim Burton. Cualquiera que sepa algo de cómics sabe que eso no es cierto. Si acaso, nuestra serie es más fiel a los cómics.

«Pero, más allá de eso, es realmente nuestra visión. La división de programas de la Warner Bros. nos ha dejado completamente libres. Y tenemos muy poco contacto

«Deseaba usar los viejos dibujos de Jack Burnley para el Pingüino», señala Timm, pero el villano tuvo que ser cambiado para que encajara con la versión de la película. En el recuadro: el boceto de la idea original de Timm.

con DC. Al principio recibían todos los guiones y storyboards creo que aún los reciben y nos daban consejos. A veces estábamos de acuerdo con ellos y a veces, no. Y si no estábamos de acuerdo con ellos, decíamos, «Bueno, de todos modos vamos a hacerlo como nosotros queremos.»

La serie es principalmente la visión de Eric Radomski y la mía, y la de Alan Burnett, también. En realidad es una colaboración a tres bandas. Por supuesto, los directores y los montadores de la historia tienen también su parte.

CS: –¿Cómo empezó todo eso? ¿Quién puso en marcha el proyecto *Batman*?

TIMM: –En algún momento a mediados de 1990, estábamos terminando *Tiny Toons* y Jean McCurdy tuvo esa gran reunión con todo el equipo de *Tiny Toons*. La gente se preguntaba qué vendría a continuación. Ella nos dijo que íbamos a empezar a desarrollar nuevos proyectos, probablemente una serie sobre *Batman*.

«Me sentí entusiasmado con *Batman*, fui a mi escritorio y dije, "Oh, no quiero seguir haciendo *Tiny Toons*; quiero dibujar Batman." Así que hice esos diseños de Batman y, para mí, eran como siempre había deseado que fuera Batman.

«La siguiente vez que tuvimos una reunión con Jean, le mostré mis dibujos y ella dijo: "Oh sí. Es perfecto. Es exactamente el aspecto que debería tener."

«Luego no ocurrió nada durante un tiempo. Finalmente, Jean dijo, "Me gustaría que tú y Eric Radomski elaborarais juntos unos dibujos animados de Batman, porque los chicos de la Warner Bros. no están realmente seguros

Foto: Cortesía Bruce Timm

Explicando el atractivo de *Batman*, donde la violencia es sólo parte de la mezcla, Bruce Timm dice: «Nuestra serie es en realidad diversión escapista.»

Arte: Bruce Timm

«Beware the Gray Ghost» no sólo tenía a Adam West como el personaje principal, sino un póster dibujado por Timm en homenaje a George Rozen y la Sombra (con el grafismo de Doc Savage en las letras).

de sí quieren hacer una serie."

»Hicimos esta pequeña promoción de dos minutos. Yo diseñé todos los personajes e hice el storyboard. Eric hizo los fondos. Ahí es donde se nos ocurrió la idea de hacer los fondos sobre papel negro.

»Eric pintó todos los fondos aquí y luego fue enviado a unos estudios canadienses llamados Lightbox Animation, con los que Eric había tenido tratos en el pasado. Lo pusieron todo junto de principio a fin en aproximadamente mes y medio.

»En el momento en que se terminó todo, la serie ya estaba vendida. Creímos que habíamos perdido nuestro tiempo pero en realidad no fue así porque a todo el mundo le gustó tanto la promoción que Jean dijo: "Bueno, muchachos, sé que nunca habéis producido una serie antes, pero, ¿os gustaría producir una?" Y por supuesto Eric y yo dijimos: «Sí, bueno, seguro.» *[Risas]*

»Pero lo hicimos con ciertas reservas. Dijimos: "Bueno, todo depende de lo que deseéis que hagamos. Si queréis que hagamos la serie de esta forma, como en la promoción, y de la forma en que deseamos hacerla, entonces por supuesto, la haremos. Pero si queréis que hagamos un calco de la película, entonces no nos interesa."

»Yo no quería que la serie fuera vista como una copia barata de la película. Me gusta la película, pero para mí no era Batman. No era lo que yo creía que debería ser.

»Una de las cosas más sorprendentes acerca de todo el proyecto es la poca interferencia que tuvimos por parte de la Warner. Recibimos algunos gruñidos al principio. La gente estaba algo preocupada de que nuestro Batman, nuestro batmóvil y el estilo de los fondos parecieran distintos. No eran exactamente lo mismo.

»Trasel estreno de la primera película, la 20th Century Fox Television empezó a pasar de nuevo la vieja serie de *Batman* con Adam West para aprovechar la popularidad del personaje, y fue un gran éxito de audiencia. De modo que dije: "Los chicos pueden entenderlo. No se sienten confundidos. Saben que hay un Batman en el cine y un Batman en la televisión. No se sentirán confundidos si tienen un tercer Batman en dibujos animados." Afortunadamente, todo el mundo captó la idea.

»Hubo un poco de nerviosismo en un momento determinado. Ya habíamos embarcado cuatro o cinco episodios a ultramar para ser animados, y de pronto alguien de los estudios dijo: "Oh, Dios mío, tienen un diseño del batmóvil distinto del de la película. Esto va a confundir a los chicos y a todos los poseedores de licencias. Tenemos que hacer el batmóvil de la película en la serie."

Timm dibujó a Batman de la forma «que siempre deseé que pareciera Batman».

»Afortunadamente, Tim Burton vino a nuestro rescate. Jean tuvo la idea de mostrarle a Tim nuestros dibujos y decir: "¿Se acerca lo bastante a lo que has estado haciendo en la película?" Y él dijo: "Oh, sí, estupendo. Se acerca bastante."

»Puesto que los rasgos de los personajes estaban muy acentuados en la segunda película, insistieron en que nuestra Catwoman y el Pingüino se parecieran más a los del filme. Mi versión inicial del Pingüino se parecía mucho a la de los cómics de los años 50. Yo quería llevar este diseño a la pantalla. Y ellos dijeron: "No, no, no. Tiene que ser el de Danny De Vito." Así que lo cambiamos un poco para hacerlo más como el de la película.

»Una vez vendida la serie, empezamos a trabajar a toda velocidad. Fuimos desarrollando la serie a medida que se desarrollaba, lo cual, por supuesto, causó algunos problemas.

»Fueron los habituales dolores de parto. Eric y yo nunca llegamos a vernos realmente con nuestro primer guionista jefe. Una vez contrataron a Alan Burnett como coproductor/guionista jefe, las cosas fueron mucho más fluidas porque Alan tiene un gran sentido de los guiones. No siempre estábamos de acuerdo en todo. Teníamos nuestras peleas sobre cosas como la batsenal. Eric y yo luchamos contra ello tanto como pudimos porque creíamos que simplemente era algo estúpido. Pero Alan siguió insistiendo. Esta en la serie, pero llegamos a un compromiso.

CS: ¿Cuáles son todas sus obligaciones?

TIMM: -Bueno, toco un montón de teclas. Al principio diseñaba casi todos los personajes, y rápidamente me di cuenta de que no podía hacerlo y supervisar los storyboards, grabaciones, guiones y todo lo demás al mismo tiempo. Así que rápidamente contratamos a un puñado de chicos estupendos. Y formamos un equipo realmente bueno.

»Pero sigo diseñando muchos personajes principales. No es que esos chicos no sean capaces. Pero mejor que señalar lo que está exactamente mal, me resulta mucho más fácil coger una hoja de papel y colocarlo sobre sus dibujos y rehacerlos.

»Los directores supervisan los escenarios, y luego se los traen a Eric y a mí, y los corregimos.

»Alan [Burnett] supervisa los guiones con sus guionistas jefes inmediatamente después de que éstos los entregan. Eric y yo tomamos notas sobre ellos. A veces los directores tienen ideas acerca de lo que les gustaría hacer de forma distinta.

»Eric y yo asistimos normalmente a todas las grabaciones. Alan está siempre ahí, y Andrea Romano dirige a los actores. Y luego hacemos sugerencias, cambios, cómo nos gustaría oír las cosas allí mismo, en la grabación. Y casi siempre estoy en las mezclas de la música y los efectos especiales de sonido, y a veces Eric acude

también cuando no está demasiado ocupado. Básicamente tenemos las manos metidas en el pastel desde el principio hasta el final.

»Lo que es estupendo acerca de esta serie es que, para buena parte de nuestro equipo, éste es nuestro primer trabajo en animación.

CS: ¿No usó usted el equipo de *Tiny Toons*?

TIMM: No. Muy pocos. Hemos tenido un par de muchachos que vinieron de *Tiny Toons*, pero es mezclar animales divertidos y superheroes. Algunas personas pueden hacer ambas cosas, pero la mayoría, no

»Tuvimos bastantes problemas para encontrar la gente idonea para trabajar en la serie. Ha habido mucha gente que ha hecho dibujos animados de aventuras antes, pero todos han adquirido malos hábitos, y puesto que *Batman* tiene unas características visuales únicas, no sabíamos si serían capaces de hacer nuestro estilo.

»Hacia el final, teníamos plazos que cumplir; no teníamos equipo; así que empezamos a sentirnos desesperados. Terminamos contratando a una serie de gente que tenía experiencia, pero probablemente la mitad del equipo nunca había trabajado antes en animación, o en ningún otro sitio.

»Un cierto número de ellos apenas sabían dibujar cuando los contratamos. Al cabo de un par de semanas, se estaban convirtiendo en profesionales. Cuando trabajas con gente con talento, esto te obliga a situarte a su nivel. Es como jugar al tenis. No puedes aprender a ser un buen jugador de tenis jugando con alguien peor que tú. Tienes que jugar con alguien que sea mejor que tú. Y es lo mismo aquí. Fue una auténtica delicia ver a esos muchachos convertirse en artistas

»Mucha gente ha trabajado en dibujos animados de aventuras sin que nunca se les permitiera tomar ninguna acción, porque [se les decía]: "Oh, no, es inaceptable", y, como resultado, han hecho un trabajo mediocre. Pero, aquí, tocan todas las teclas. Piensan. "Oh, Dios mío, siempre deseé hacer esto, y ahora lo estoy haciendo."

»Hubo un episodio ["Heart of Steel"] en el que los robots toman Gotham City. La segunda parte del episodio es Batman luchando contra ellos, y puesto que son robots, podemos darles una auténtica paliza. Así, cada vez que los dibujantes del storyboard se encontraban con una secuencia de Batman contra uno de esos robots, se volvían locos. Y el metraje resultaba el doble de largo de lo que debería. Tuvimos que cortarlo todo. Cada segmento se convirtió en su propio episodio.

CS: Háblanos del estilo de la serie.

TIMM: Básicamente intentamos hacer *Ciudadano Kane*. Una de las razones por las que Eric y yo deseábamos hacer *Batman* era porque deseábamos hacer la primera película de dibujos animados realmente buena para televisión

Porque en realidad nunca ha habido ninguna. *Johnny Quest* fue buena para su tiempo, pero cuando la contemplas ahora es más bien tosca.

CS: –¿Por qué no se ven más películas de dibujos animados de aventuras de calidad?

TIMM: No lo sé; es algo que siempre me lo he preguntado: ¿cuál es el gran desafío? ¿Por qué las series de aventuras son tan malas en animación? ¿Cuál es el ingrediente que falta? Sea lo que sea lo que estamos haciendo bien, honestamente no sé lo que es. Tengo algunas teorías, pero...

CS: –¿Como cuáles?

TIMM: –Bueno, una cosa es el tiempo. Y antes de que puedas llegar siquiera al tiempo, pero directamente relacionada con él, está la longitud de los guiones. La mayoría de los guiones de animación son el doble de largos de lo que deberían. Hay condensada tanta historia en ellos que no tienes tiempo de desarrollar nada. En especial las escenas de carácter.

«Tuvimos serios problemas con eso al principio. Estábamos recibiendo todos esos guiones realmente largos, cargados de diálogo. El diálogo devora una increíble cantidad de tiempo, y nosotros intentábamos decir tanto como fuera posible de la historia de forma visual. Así que nos saltábamos pedazos enteros de diálogo. Esto significó auténticas luchas entre nosotros y los guionistas jefes al principio, porque ellos no conseguían entenderlo.

»Hay una regla sólida en la acción a imagen real, según la cual una página de guión equivale a un minuto de tiempo de pantalla. Y eso nunca se aplica en animación.. Y no sé por qué. Debería aplicarse también en animación Si tienes un episodio de veintidós minutos, deberías tener un guión de veintidós páginas. Ni siquiera ahora recibimos guiones tan cortos

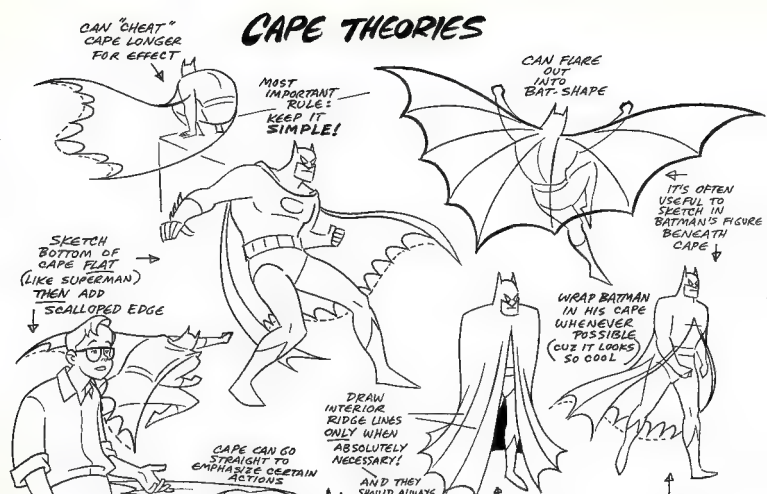
CS: En muchos aspectos, *Batman* parece una serie de imagen real.

TIMM: –Nuestro enfoque sobre esta serie ha sido de imagen real. Una gran parte de lo que hace que *Batman* funcione mejor como serie de aventuras es la simplicidad del diseño. En todas las series de aventuras en las que he trabajado los personajes están cargados con muchos detalles. Mucha gente que produce series de aventuras son ante todo acérrimos fans de los comic books y fans de la animación japonesa. Tienen esa actitud de que «Bueno, la única razón por la que nuestras series parecen tan malas cuando llegan de vuelta es que esos malditos animadores de ultramar son demasiado perezosos para dibujar todos esos músculos

»Bueno, eso no es cierto. Cuando tienes todos esos músculos sobre un personaje, su aspecto cuando empieza a moverse es horrible. Me gusta la simplicidad en el dibujo. Todo lo que tienes que hacer es mirar cualquier filme de Disney. Se trata de los estudios más caros del mundo, con la mejor animación del mundo, y todos sus personajes parecen muy, muy sencillos. Saben que cuanto más detalle pongas en un personaje, más difícil le resulta a ese personaje moverse.

CS: –¿Cómo es que el enfoque de las voces de *Batman* es diferente del de las películas de dibujos anima-

Storyboard de Laughing Fish - Bruce Timm


CAPE THEORIES
CAN "CHEAT" CAPE LONGER FOR EFFECT
MOST IMPORTANT RULE: KEEP IT SIMPLE!
CAN FLARE OUT INTO BAT-SHAPE
IT'S OFTEN USEFUL TO SKETCH IN BATMAN'S FIGURE BENEATH CAPE
SKETCH BOTTOM OF CAPE FLAT (LIKE SUPERMAN) THEN ADD SCALLOPED EDGE
WRAP BATMAN IN HIS CAPE WHENEVER POSSIBLE (CUZ IT LOOKS SO COOL
DRAW INTERIOR RIDGE LINES ONLY WHEN ABSOLUTELY NECESSARY!
AND THEY SHOULD ALWAYS TAPER INTO A "P" RESION."
CAPE CAN GO STRAIGHT TO EMPHASIZE CERTAIN ACTIONS
CAN "CHEAT" CAPE LONGER WHEN NECESSARY (LIKE WHEN HE'S JUST STANDING THERE)
SHORTER WHEN WALKING
AVOID PARALLEL LINES!
(EXCEPT WHEN NECESSARY)

El dibujo del personaje ha de ser impulsado –afirma Timm–. Las películas de dibujos animados no son cómics con movimiento.»

El Bombero Loco del episodio de «Gray Ghost» se supone que tiene mi aspecto –dice Timm Yo le di la voz.«

dos?

TIMM: –Para *Batman* deseaba que todas las voces sonaran como las de la gente real, no afectadas como las de todas las series de dibujos animados. Siempre he odiado las voces de los dibujos animados de aventuras: o demasiado planas o demasiado de cómic.

»Un director dijo: "En la Marvel, cuando hicimos *Spiderman*, intentamos poner voces naturales, y no funcionó. Simplemente suena aburrido." Y yo dije: "¿De veras?" Aquello me tuvo pensando mucho. Me dije: "Bueno, quizá tenga razón. Nunca he oído voces naturalistas en una película de dibujos animados antes. Quizá sea algo que no puede traducirse a animación."

»Pero qué demonios, lo intentamos, y creo que funciona. Cuando escuchas la serie, no suena como dibujos animados. Suena como un episodio de imagen real. Eso incluye hasta los efectos especiales de sonido.

CS: –¿No fue arriesgado usar celebridades para las voces, como opuesto a la gente que se gana la vida proyectando carácter a los personajes a través de su voz?

TIMM: –Bueno, eso es precisamente lo que hacen las celebridades. Ellos también son actores.

CS: –La confección de los storyboards, ¿se vio influenciada por los japoneses?

TIMM: -Te diré una cosa. No soy un gran fan de la animación japonesa. He visto mucha animación japonesa, y no me gusta. Hay demasiada. Me abruma, de modo que no soy un fan tan grande como otros chicos de aquí. Pero la mayoría de mis directores son grandes fans de la animación japonesa.

»Kevin Altieri, por ejemplo, es un enorme fan de Miyakazi. Y mete todos los trucos de Miyakazi que puede en la serie. A veces funciona; a veces, no. A veces estoy en la sala de montaje, y le grito: "No vuelvas a hacer este truco, nunca más."

»Nuestro material estilístico proviene de fuentes distintas. Mucha gente, por ejemplo, observa la influencia de [Max y Dave] Fleischer. Pero no es como si nos sentáramos y estudiáramos todos los dibujos animados de *Superman* y dijéramos: "Oh, hagamos esto." Todos hemos visto estos cómics tantas veces que tenemos este material de forma natural en nuestro subconsciente.

»Una de las cosas que hacemos en la serie y que sí procede directamente de los dibujos animados de Superman de Fleischer es la simplicidad en el dibujo de los fondos.

»Miras uno de esos cómics de Superman de Fleischer y parece tan complejo y tan rico, pero hay tantos trucos en él. Muchas veces tienes una habitación, y hay un plano general de Clark Kent hablando con Perry White. Está el escritorio, y luego todo el fondo es una luz.

Simplemente no hay habitación. Está totalmente falseada. Así que podemos hacer estas cosas todo el tiempo, porque simplemente nadie se va a dar cuenta de todos modos. El fondo no está ahí. Simplemente tienes una sombra degradada que funciona como fondo. En realidad tus ojos siguen a los personajes. Los fondos tienen un aspecto excelente, pero en realidad son muy simples.

CS: –¿Por qué *Batman* puede correr riesgos que otras películas de dibujos animados no se atreven?

TIMM: -Eso es debido al personaje. Al principio tuvimos una serie de reuniones en la Fox con Margaret Loesch [ejecutiva de la Fox Television]. Se lo planteamos directamente: «Esto es *Batman*. No todo el mundo conoce a Batman por el cine antes que por la serie de televisión. Así que la idea de la gente de Batman es mucho más sofisticada de lo que hubiera sido, digamos, hace cinco años. Nuestra audiencia espera una cierta cantidad de elementos oscuros, decididos, realistas.» Y Margaret dijo: «Bien, por supuesto. Por ello precisamente queremos hacer esto, por la película.»

»Gracias a Dios, puede que yo no estuviera de acuerdo con el primer filme, pero al menos cambió las actitudes de la gente acerca de qué era Batman. Así pudimos empujar un poco más allá de lo que hubiera podido hacer cualquier otra serie en otro tiempo. De todos modos, hubo que luchar con las prácticas habituales de la cadena.

CS: –Teniendo en cuenta los grupos de presión, ¿cómo os las apañásteis con la violencia de la serie?

TIMM: –La serie sólo parece violenta comparada con otros dibujos animados. No parece violenta comparada con cualquier serie de imagen real. Cualquier episodio de *Magnum* es tres veces más violento que cualquier episodio de *Batman*. Magnum puede liarse a puñetazos con diez tipos en un episodio y dejarles la cara hecha un mapa. Nosotros no podemos hacerlo ni una vez. Por eso puedes ver multitud de patadas, porque, teóricamente, las patadas son menos imitables que los golpes directos a la cabeza.

»Hay mucha violencia implícita. Las cosas ocurren fuera de la pantalla. O se presentan en silueta, con sombras o recortadas. Así que la sensación de la serie es de una mayor violencia de la real.

»De nuevo, si *Batman* no fuera más que violencia de lado a lado, y si eso fuera lo único que existiera, sería una historia distinta. Afortunadamente, creo que los guiones son realmente fuertes y dramáticos. Cuentan auténticas historias. No es sólo que Batman lucha contra el villano de hoy, y acaban con una enorme pelea y luego todo termina. En realidad hay argumentos y desarrollo de los personajes dentro de la serie.

Todas las ilustraciones: Cortesía de Bruce Timm

Algunas acciones no están permitidas en las películas de dibujos animados, pero eso no significa que los personajes entre bastidores no puedan olvidarlas. Algunas de ellas aparecen ilustradas aquí por Bruce Timm. ¿Cuántas más puedes nombrar?

CS: –¿Planea la Warner algún largometraje de dibujos animados?

TIMM: –En estos momentos se está hablando de ello. Warner Bros. Animation estudia en serio la posibilidad de una película de animación.

CS: –¿Hay alguna otra serie de superhéroes en preparación por parte de la Warner?

TIMM: Quizá. Los chicos y yo tenemos a nuestra disposición todo el fondo de la DC, pero en realidad cualquier cosa que hiciéramos sabría a poco después de *Batman*, porque Batman es el héroe ideal definitivo. Hay tanto en Batman que no puede aplicarse a ningún otro personaje de cómic. Pensamos en todos los demás personajes de DC, pero es: «Bueno, sí, ¿queremos hacer sesenta y cinco episodios de media hora de *Hawkman*? Sería interesante, pero, ¿deseas hacer realmente sesenta y cinco?

»Otro problema es vendérselo a la compañía. Tenemos que convencerles de que es un proyecto comercialmente viable. "¿Deseas hacer sesenta y cinco episodios de *The Creeper*?" Y van a decir: "Bueno, qué es *The Creeper*?"

CS: –¿Qué hay de Linterna Verde?

TIMM: Se podrían hacer quizá diez buenos episodios de *Green Lantern*. Pero cuando llegaras al episodio 10 sería, bueno, ¿qué más podemos sacar de esto? Esas tijeras gigantescas ya no van a funcionar más.

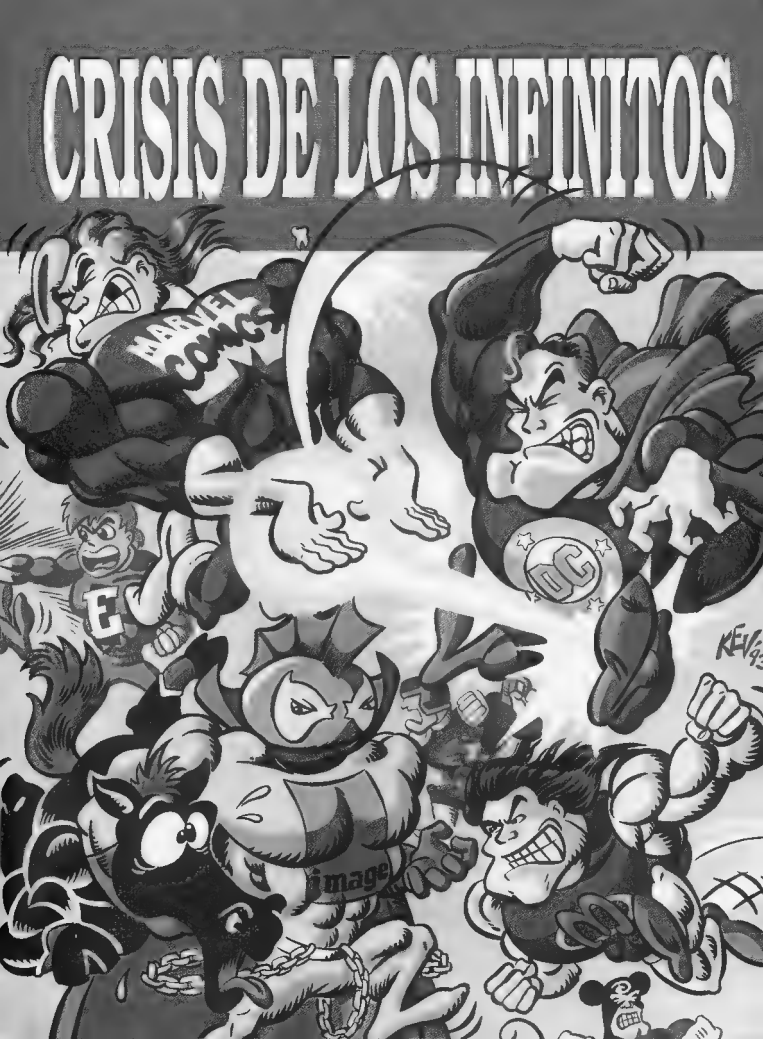
CS: –¿Wonder Woman?

TIMM: –¡Ni soñarlo! Los cómics no saben qué hacer con Wonder Woman. No es un personaje interesante. Y los personajes femeninos son particularmente sensibles. Las niñas pequeñas los ven. Pero no sabemos si los niños pequeños los ven también.

»Blackhawks, quizá. Pero sólo si nos dejan hacerlo de la manera correcta, situándolo en los años 40, durante la Segunda Guerra Mundial. Eso podría ser divertido. Aunque, de nuevo, ¿sesenta y cinco episodios? Eso es mucho

»En realidad hay muy pocos personajes que puedan mantener ese tipo de interés. La razón de que *Batman* sea tan bueno es que se ha convertido en un símbolo.

CRISIS DE LOS INFINITOS



COMICS

¿Quiénes sobrevivirán? ¿Y qué quedará de ellos?

Por KIM HOWARD JOHNSON

Ilustraciones de KEVIN BROCKSCHMIDT

El cómic americano está viviendo una época fantástica y aterradora al mismo tiempo. Aficionados, libreros y editoriales se encuentran ante un año histórico, con más títulos que nunca pugnando por hacerse un hueco en las estanterías de las librerías especializadas. Pero, cuando termine el verano, no quedarán tantos títulos –ni editoriales– que sobrevivan al Gran Baño de Sangre que se avecina.

Inundar el mercado no es algo nuevo en los cómics; la última saturación importante ocurrió durante los años ochenta, dando como resultado la desaparición de un elevado número de editoriales independientes. Y, por supuesto, la industria del cómic en USA ha experimentado diversas implosiones/correcciones de mercado/recortes a lo largo de los años.

La diferencia entre las implosiones del pasado y las cancelaciones que ocasiona una inundación del mercado es que las primeras tuvieron lugar durante épocas de recesión de ventas. Pero el mejor momento para saturar el mercado es durante un período de expansión.

Este fenómeno es bien conocido fuera del ámbito de los cómics. Por ejemplo, hasta no hace mucho, en los USA se podían encontrar gran variedad de bebidas refrescantes. Había un único sabor de «Coca Cola», que compartía espacio con otras marcas. Actualmente, «Coca Cola» se vende en paquetes de seis, de ocho, de doce, en

¡TANTOS COMICS, TAN POCO DINERO!

cajas, en latas, en envases retornables, en envases no retornables, y en botellas de uno o dos litros. Puedes comprar «Coca Cola Normal», «Coca-Cola Classic», «Coca-Cola Light», «Coca-Cola Sin Cafeína», «Coca Cola Light Sin Cafeína»... y toda clase de variaciones imaginables, en envases de distinta capacidad.

Esos mismos establecimientos que antes podían almacenar toda una variedad de bebidas refrescantes, ahora ya no pueden ni tan siquiera almacenar todas las variantes de «Coca-Cola». Y las marcas pequeñas, al carecer de los recursos de los gigantes, han tenido que cerrar.

Al ser «Coca-Cola» una de las fuerzas dominantes del mercado, ha podido conseguir el espacio necesario para exponer sus productos.

Y te preguntarás: ¿qué tiene que ver todo esto con las historietas?

Marvel es el gran gorila de la escena del cómic. No obstante, su control del mercado se enfrenta al mayor desafío de los últimos años debido al empuje de Valiant e Image. Aunque hasta ahora DC ha sido la más afectada por el aumento de editoriales independientes, Marvel también está empezando a notar cómo se recorta su cuota de mercado. Pero Marvel está contratacando... y los resultados podrían ser funestos

Veréis, este año, Marvel está publicando más de cien cómics mensuales. Unos pocos años atrás, muchas librerías especializadas apenas tenían espacio para exponer tal cantidad de títulos. En el pasado, al ser Marvel una de las fuerzas dominantes del mercado, podía conseguir que prácticamente todos sus títulos fueran expuestos en lugar destacado. Este año, cuentan con mantener y expandir su control. Pero, ¿de dónde saldrá el espacio para ello?

¿Qué ha provocado la inundación de producto? Hay varios factores. Ciertamente, la mentalidad corporativa está prevaleciendo: los tipos de las altas esferas no se mueven por su amor a los cómics, sino por los dólares que pueden sacar con ellos. Y el mundo de los grandes negocios se ha dado cuenta de que hay mucho dinero en los comic books. Marvel Entertainment Group cotiza en la bolsa neoyorkina y debe producir beneficios para que los accionistas estén contentos.

Otra causa es el increíble crecimiento de la industria del cómic –y ahí está el fulgurante ascenso de Image y Valiant para demostrarlo– apoyado por la generación del «baby boom» que ha empezado a leer tebeos

En cualquier caso, conviene dejar claro que esta saturación no es sólo atribuible a Marvel. El mercado seguiría estando saturado aunque Marvel no hubiera expandido su línea. Dark Horse está lanzando un nuevo universo de superhéroes denominado *Comics Greatest World*, Malibu prepara su *Ultraverso*, Continuity ha iniciado un ambicioso programa de crossovers, DC está respondiendo con las líneas Vértigo y Milestone, y Valiant e Image se han unido para producir una serie de crossovers titulada *Deathmate!* Y, ante lo que se percibe como un incremento en la demanda, Marvel intenta sacar tajada aumentando el número de publicaciones de su línea regular, dando un fuerte impulso a su universo de superhéroes británicos y revitalizando Epic con la línea «Heavy Hitters» y el *Bankerverso* (con nuevos superhéroes creados por Clive Barker)

Marvel tenía que determinar la mejor estrategia para luchar contra la competencia. Tenía que elegir. Podía continuar publicando un número manejable de unos sesenta títulos, intentando mantener la calidad a un nivel alto, o podía aumentar

a cien títulos por mes, lo que obligaría a gran parte de sus competidores a arrojar la toalla. Escogió la segunda estrategia.

Esto no es tan fácil como pueda parecer. Marvel ya no es la primera elección para muchos de los creadores de mayor talento, por dos motivos. El primero es que, al haber tantos títulos en liza, cada vez menos cómics individuales van a vender lo suficiente como para reportar royalties a los creadores. Incluso los intocables cómics de mutantes han sufrido un descenso de ventas. En muchos casos, los cómics deben vender cien mil ejemplares para que se pueda empezar a pagar royalties a los creadores; los fans que tienen una cantidad relativamente fija de dinero disponible tendrán que repartirlo en un abanico más amplio. Así que los creadores que trabajan para Marvel pueden verse ante la perspectiva de que sus títulos individuales vendan cada vez menos y que, por consiguiente, devengan en menos (o ningunos) royalties.

Aparte de esto, en Marvel se muestran ahora mucho más reacios a promocionar a sus artistas y escritores «hot»... ¿y quién puede culparles? Si un dibujante se hace muy popular y consigue un gran número de seguidores, lo más probable es que reciba una oferta de Image· una oferta muy lucrativa que además le permitirá retener los derechos sobre sus creaciones. Así que Marvel se encuentra en una situación muy incómoda: si sus creadores se hacen muy populares, Marvel podría acabar siendo una cantera para Image y otras editoriales Pero si Marvel no promociona a sus creadores, éstos no van a sentirse demasiado satisfechos.

Otro aspecto que hay que tener en cuenta es que, para llenar el hueco dejado por la fuga de talentos, Marvel está fichando a nuevos autores a una velocidad sorprendente. Algunos se convertirán en estrellas en el futuro, indiscutiblemente, pero un alarmante número de ellos podría decirse que han sido fichados para la primera división sin pasar por las categorías inferiores. Y los resultados son evidentes en demasiadas colecciones Se prescinde de unas nociones básicas de anatomía en un intento de desarrollar clones de Liefeld o Lee, dando como resultado una abundancia de cabezas diminutas sobre cuerpos enormes, con miembros totalmente distorsionados que desafían la racionalidad.

En lugar de promocionar dibujantes, a los directores editoriales de Marvel se les dice que promocionen personajes. Por eso *Spider-Man*, el *Castigador* o el *Motorista Fantasma* aparecen como invitados especiales en multitud de colecciones. Concentrarse en los personajes es una buena estrategia, pero siempre que se haga con moderación. Si *Lobezno* aparece en doce cómics diferentes cada mes, su presencia dejará de ser especial, y la afectividad que se pretendía quedará reducida.

Marvel también se ha sumado a las editoriales que potencian las portadas con «truco» -ya sea holograma, tinta fosforescente o rebordes prismáticos- aunque la progresiva resistencia de los lectores está haciendo que las compañías se replanteen su utilización.

Por supuesto que otras editoriales no son inocentes de la situación que se avecina. Hay mucha culpa que repartir. Pero Marvel es el gran pez de la charca, y son sus acciones las que están ayudando a provocar la saturación del mercado. No obstante, por injusto que pueda parecer, Marvel tiene perfecto derecho a hacer todo lo que está haciendo. De hecho, puede considerarse una práctica empresarial válida. ¿Y por qué no? Marvel es un gran negocio.

Pese a todo, es poco probable que

Marvel pueda continuar publicando mucho tiempo cómics con una tirada embarazosamente baja. Lo normal es que sigan haciéndolo sólo lo suficiente para ver desaparecer un número de editoriales pequeñas, incapaces de conseguir que sus productos se hagan notar entre tal inundación de títulos. Y cuando los peces pequeños estén muertos o moribundos, Marvel podría reducir su línea hasta un 40 por ciento.

¿Podría funcionar? Tal vez, ya lo hizo anteriormente. Las grandes editoriales pueden permitirse publicar más títulos que vendan menos ejemplares, porque pueden compensar con el total del volumen de la producción A pesar de tener que pagar a los guionistas y dibujantes, a Marvel podría irle mejor vender cincuenta milejemplares de cien títulos diferentes que doscientos mil ejemplares de veinte títulos. Cuanto más baratos sean de producir los cómics, mayor es el beneficio de Marvel (incluso aunque tengan que pagar algunos royalties). En los años ochenta, docenas de pequeñas editoriales la mayoría de las cuales publicaban pequeñas líneas de series en blanco y negro de calidad muy variable- tuvieron que cerrar. Después de ello, las grandes editoriales recortaron su expansión.

Sin embargo, hoy el mercado es muy diferente, y la historia quizá no se repita tan rápidamente. Hay jugadores mucho más potentes hoy que a principios de los ochenta. Los marvelmaníacos del pasado son ahora fervientes seguidores de Image y Valiant. Mucha gente compara la actual situación de Marvel con la DC Comics en los años sesenta –gorda, perezosa y dispuesta a ser noqueada por una Marvel más en sintonía con lo que los chicos querían–. Hoy en día, los aficionados quizá no estén dispuestos a dejar el último número de *Spawn* o *Magnus* para comprar otra colección más de los *X-Men* o *Spider-Man*.

Existe una posibilidad de que este verano todas las editoriales hagan un montón de dinero, se hagan ricas y expandan sus respectivas líneas todavía más. Pero no contéis con ello. Simplemente, no hay suficiente gente gastando suficiente dinero en suficientes cómics para permitir que ello suceda. Las librerías también sentirán el impacto. A los libreros más pequeños, que tienen que comprar los cómics Marvel, DC, Image y Valiant que saben que venderán, no les quedará suficiente dinero para solicitar todos los títulos que querrían; las que sufrirán las consecuencias serán las nuevas editoriales más pequeñas y experimentales. Algunas tiendas especializadas están cortando los pedidos de cómics marginales para proteger su balance

¿Quién podrá sobrevivir al verano intacto? ¿Quién tiene más que perder? ¿Y quiénes serán las víctimas de este Baño de Sangre?

Las editoriales más pequeñas van a estar contra las cuerdas, luchando por conseguir unos centímetros de espacio en las estan-

terías... si no se les expone en los mostradores, seguro que no van a vender muchos ejemplares. Esta es la mayor tragedia de la crisis, porque algunas de las editoriales más pequeñas producen cómics interesantes e innovadores. Algunas sobrevivirán muy bien porque han tenido la oportunidad de desarrollar un núcleo de seguidores fieles. Dave Sim y su *Cerebus* es un ejemplo de ello.

Los cómics destinados a un público más joven tienen una ventaja extra, y no deberían verse tan afectados. La mayor fuerza de líneas como Disney o Archie están en los quioscos, no en librerías especializadas.

Algunas editoriales se han visto obligadas a diversificarse tras constatar las bajas ventas de sus cómics. Eclipse parece funcionar ahora principalmente como una empresa de cromos (aunque también han hecho un intento de introducir una nueva línea llamada *Claypool Comics*), mientras que Kitchen Sink y Fantagraphics llevan a cabo una encomiable labor reeditando clásicos en ediciones de lujo, al tiempo que publican cómics alternativos. Tanto Fantagraphics como Kitchen Sink han tenido éxito en la venta directa de sus cómics por correo.

Otros editores pequeños tendrán que luchar, en mayor o menor grado, por sobrevivir. Este es el caso de Comico, Fantaco, Fleetway, Harris, Heroic, Innovation, Millennium, New England, Night Wynd, Now, Parody Press, Personality, Revolutionary, Russ Cohran, Slave Labor, Topps, Viz y otros.

En general, las editoriales más antiguas y más establecidas, y las publicaciones más especializadas, probablemente tengan mejores posibilidades que las nuevas compañías que intentan hacer superhéroes, pero todo puede suceder. Topps está confiando en creadores veteranos y en Jack «King» Kirby para su nueva línea. *La tundra*, de Kevin Eastman, ha tenido varios éxitos de crítica, pero ese éxito no siempre se ha reflejado en las ventas. Ahora la editorial se ha fusionado con Kitchen Sink, creando una sola compañía más potente.

Fantagraphics tiene un grupo de seguidores devotos para series como *Amor y Cohetes* o *Hate*, pero lo van a tener difícil para mantener el interés de los lectores si éstos tienen que pedir por adelantado cada número de sus cómics.

De las grandes editoriales, DC parece la candidata más segura para capear la tormenta, aunque eso no tiene por qué aplicarse necesariamente a sus cómics. DC es propiedad de Time Warner, y ésa es su mayor fuerza y su mayor debilidad. Mientras haya juguetes de Batman o cereales de La Cosa del Pantano, siempre habrá una DC Comics... aunque sólo sea para proteger las licencias. Por desgracia, eso también significa que cualquier desarrollo importante en las vidas de los cómics DC debe contar con la aprobación de ejecutivos corporati-

vos. No se puede cambiar disfraces ni alter-egos sin consultar.

Es seguro que el porcentaje de ventas de DC descenderá este verano, aunque eso no significa que baje también su audiencia. La cuota de mercado puede parecer más pequeña, pero es un mercado más grande, y DC se equilibrará cuando otros editores se retiren.

El fenómeno de *La muerte de Superman* ya es historia, pero los nuevos Superhombres garantizan que el interés continuará por un tiempo... y cuando éste se esfume, muchos fans no se sorprenderán de ver a Kal-El volando de nuevo. Los cómics del Hombre Murciélago también van a mantener el interés a medida que avanza la cuenta atrás para el número 500 de *Batman*. Las mayores victorias DC de este año quizá puedan venir de sus dos nuevas líneas. Las expectativas son altas para Vértigo, y la calidad está presente en sus lanzamientos iniciales, pero traducir calidad en ventas puede ser más difícil... la audiencia de Vértigo es de una edad mayor y carece de la mentalidad especuladora. Muchos fans parecen haber pasado por alto a la línea Milestone, pero sus primeras novedades son muy interesantes; los cómics Milestone tienen el potencial de coger a todo el mundo por sorpresa. Incluso si DC no se saca algún as de la manga más, seguro que van a estar aquí la próxima temporada... y, en un año como éste, eso es todo un logro.

Valiant es la mayor incógnita de la industria. Hasta ahora, Valiant ha tenido éxito con tiradas pequeñas, trucos promocionales y la percepción de que había un potencial de inversión. Ahora sus tiradas ya no son bajas, los fans se están cansando de los trucos y, lentamente, los aspirantes a especuladores están descubriendo que no pueden vender sus números atrasados a precios desorbitados. ¿Cómo perjudicará esto a Valiant? Depende de si los aficionados están comprando Valiants por sus historias o por su valor de coleccionista. Ciertamente, Valiant es la que más tiene que perder si toca fondo la mentalidad especuladora pero, si pueden mantener la calidad de sus cómics y sus propietarios no sucumben a la tentación del dinero fácil y rápido, podrían seguir aquí un tiempo.

Image Comics es otro asunto diferente y, francamente, es difícil considerarla como una sola editorial. Han recibido incontables palos por los retrasos en la aparición de sus cómics (la mayoría, justificados) aunque, si cada número vende medio millón de ejemplares, los libreros van a apoyarlos. Los miembros fundadores han asegurado que van a producir sus cómics a tiempo, y ahora tendrán que demostrarlo. La línea Image se está expandiendo considerablemente este año, y algunos de los lanzamientos quizá no vendan tan bien como el número uno de *Spawn*. El sello Image garantizaba hasta ahora grandes ventas, pero está próximo el día en que los Image Zombies sean un poco más selectivos. Todd McFarlane (que ha demostrado que puede producir una serie mensual) seguirá con *Spawn* tanto como quiera, con o sin el sello Image, pero los ojos escépticos de los aficionados están puestos en el resto de los cómics de la línea.

Malibú ha intentado reaccionar a la marcha de los creadores de Image. No obstante, su nuevo *Ultraverso* puede tener una lucha difícil por delante. Aunque cuentan con algunos creadores de renombre, no son exactamente «hot», e introducir una nueva línea siempre es arriesgado (los ejemplos del Nuevo Universo y los cómics Impact son los primeros que me vienen a la cabeza). La calidad no es una garantía de ventas y, por interesantes que puedan parecer algunos de estos cómics, Malibú lo tiene cuesta arriba para sobrevivir al Baño de Sangre.

Continuity se apoya en el prestigio de Neal Adams entre los fans más veteranos, pero son sus dibujos –no su nombre– los que venden los cómics. Si combinamos una falta de artistas de categoría en la línea con los eternos retrasos en la aparición de los títulos, las perspectivas de éxito para Continuity parecen escasas

Dark Horse está lanzando una nueva línea de superhéroes en una serie de 16 números, a la que seguirán colecciones regulares. La mayor ventaja de *Comics Greatest World* podría ser el modesto precio de cada ejemplar, de tan sólo un dólar. Los lectores pueden arriesgarse a comprar un cómic de Dark Horse y, si les gusta lo que ven, volver a por más. El resto de series Dark Horse, particularmente aquellas basadas en personajes cinematográficos, continúan vendiendo cantidades respetables, y su sistema de distribución internacional es la envidia de muchas independientes.

Este es uno de los peores momentos para comenzar una nueva editorial de cómics, y cualquier editor que trate de despegar este verano tiene casi asegurado el fracaso. Si Jim Shooter no tuviera una reputación tan firmemente establecida, su nueva compañía Defiant Comics podría ser desestimada fácilmente. Pero Shooter es el hombre que dirigió Marvel Comics durante una de sus épocas de mayor crecimiento, y su participación fue decisiva en la creación de Valiant. Shooter ha demostrado que puede tirar adelante una nueva editorial, y si ha aprendido de sus experiencias en Valiant, Defiant podría ser algo importante.

Marvel parece estar en la mejor posición para sobrevivir a la crisis pero, irónicamente, podría acabar siendo la mayor derrotada. Cuando eres el número uno, sólo hay un lugar donde puedes ir, y Marvel lleva mucho tiempo en la cima. Muchos observadores creen que Marvel se está extendiendo en demasía, y que sin el talento creativo para apoyar una línea tan enorme, su núcleo de lectores podría sentirse insatisfecho y buscar en otra parte.

Después de un comienzo poco impresionante, la línea británica de Marvel está poniendo todo de su parte para hacer que el Nuevo Universo parezca un golpe de genio en comparación. Cuando los lectores más jóvenes entendieron que el Lobezno que aparece en los cómics de Marvel UK no era el «auténtico» Lobezno, empezaron a desertar en masa. Entonces, ¿por qué se mantiene activa la línea? Porque ocupa mucho espacio en las estanterías. Además, como Marvel UK es una entidad legal completamente separada de Marvel Entertainment Group, hay un negocio de licencias muy lucrativo en juego. Alguien ganará mucho dinero... a corto plazo.

¿Recordáis cuando los crossovers eran acontecimientos especiales? Antaño era posible para los fans comprar todos los cómics Marvel del mes; hoy día, se está convirtiendo en algo financieramente prohibitivo comprar cada cómic en el que aparece Spidey. Una vez que los fans se den cuenta de que pueden pasarse sin necesidad de tener todas y cada una de las apariciones del Castigador, será fácil para ellos recortar más y más. Y una vez que el polvo se asiente, el núcleo de lectores de Marvel continuará erosionándose... a diferencia del pasado, los aficionados pueden elegir entre muchas alternativas. Además, Marvel no tiene a una gran corporación como Time-Warner velando por sus intereses. La serie de televisión de los *X Men* ha sido un éxito, pero la compañía ha fracasado una y otra vez en su intento de producir películas con sus superhéroes.

Ante toda esta situación, ¿qué es lo que pueden hacer los lectores? Ahí van unas sugerencias, aplicables tanto al mercado americano como al español:

Compra únicamente los cómics que te gusten.

No apoyes historias y dibujos mediocres con tu dinero.

No te creas la publicidad; apoya los cómics que crees que vale la pena apoyar.

Sólo es cuestión de sentido común, nada más. Si un número suficiente de lectores actúa inteligentemente, todos ganarán, y el mundo del cómic saldrá reforzado por ello.

COMICS REPORTER

COMICS

Todos los proyectos en preparación son de imagen real a menos que se especifique lo contrario. Aquellos señalados con un recuadro son nuevos o actualizados desde el último estado. **No todo la listado llegará a aparecer** ¿leyenda: G guión, D director p productor, PE productor ejecutivo; C creador AN animación; R imagen real, Sindicado HB Hanna-Barbera, Nel Nelvana RB Rankin-Bass WD Disney, WB Warner Bros. PP Paramount, U Universal, DH Dark Horse L Largo, Col Columbia, Jor Jornar, Am Amblin, FF Funnybook Films, RS Ruby-Spears

Addams Family (La familia Addams). Secuela PP. Estreno en otoño. Serie AN ABC. HB

The Airtight Garage (El garaje hermético). AN.

Alias. Filme. U. S David S Goyer. P: P. Lenov, S Daniel

Aliens vs. Predator. Filme DH/Fox.

❑ **Animaniacs.** AN Fox WB/Am. Cin

Annie. Filme. Rastar

Archie. Filme IR DIC

Barbarella. Filme IR Nel.

❑ **Batman.** Serie AN Filme AN previsto para circuito cinematográfico

Betty Boop. Filme AN. G: Jerry Rees, PE: R. Fleischer, R. Zanuck. MGM

The Black Cat (La Gata Negra). Filme

Black Panther (Pantera Negra). Filme W/Wesley Snipes. Sony

Blade. Filme

Blankman. Filme C Damon Wayans, Eric Gold Sony

Blondie. Filme. WB

Bonkers D. Bobcat. Serie AN Sin WD Octubre 93

❑ **Cadillacs & Dinosaurs.** Serie AN Nel. CBS. Octubre.

Casper. Filme. Am. U.

❑ **Conan.** 52 episodios más TV AN

Concrete. Filme. DH

❑ **The Crow.** Filme En limbo debido a la muerte de Brandon Lee.

Crusador Rabbit. TV AN

Cyberpunk. Filme G. Steve Roberts D: Rene Manzor.

Deadworld. Filme. G: Mark Pavia (D), Jack O-Donnell (P)

Dennis the Menace (Daniel el travieso). Salido

Dinosaurs for Hire. Serie AN Fox

Dr. Strange (Dr. Strange). Filme. G/D: Wes Craven Savoy Ent.

Doom's IV. Filme. P/G Rob Liefeld, Am.

Dudley Do-Right. F Ime. U

Elektra Assassin. Filme

Exosquad. Serie TV AN. U W/Robby Benson Octubre

❑ **Family Dog.**Especiales AN En antena en CBS este verano

Fantastic Four (Los Cuatro Fantásticos). Filme.

Faust. Filme G: Stuart Gordon.

Flaming Carrot. F Ime

The Flinstones (Los Picapiedra). Filme. Fred (Pedro): John Goodman Barney (Pablo) Rick Moranis. Wilma: Elizabeth Perkins. Betty: Rosie O'Donnel U/Sm. D: Brian Levant. G: Jim Jennewein, Tom Parker, Gary Ross P Bruce Cohen, Colin Wilson, Lensing Especial TV AN. ABC. Octubre.

G.I. Joe. Filme G/D. Sheldon Letticn WB

The Green Falcon. TV. Am

The Green Hornet. Filme. G· Chuck Pfarrer U.

Incredible Hulk. Filme. L

Iron Man. F Ime

Judge Dredd. F Ime

Kull. Filme. U. G C. Pogue

The Lion King. Filme AN. WD Nov. 94.

Lone Wolf & Cub. Fi me D John Bruno G. Bill W sher.

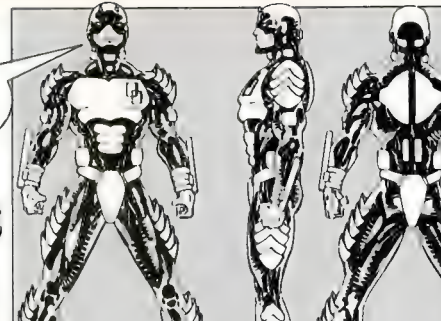
Mai the Psychic Girl. Filme

❑ **The Mantis.** Fox TV. U. PE· Sam Raim , Sam Hamm.

The Mask. Filme. New Line G/D Chuck Russell.

The Men in Black. Filme. Col. P W. Parkes, L. McDonald

Mr. Magoo. Filme. Am/WB.



Daredevil adopta un nuevo uniforme en los cómics americanos, por cortesía del dibujante Scott McDaniels y el guionista Dan Chichester. Pero, ¿volverá alguna vez a la televisión?

❑ **Model by Day.** Película TV. Fox. W/Famke Janssen G/P: J. Loeb II, M. Weisman D: Christ an Duguay

Pagemaster. Filme AN/IR. Fox/HB. Estreno 1994

❑ **Peanuts.** Paramount Home Video ha adquirido derechos y relanzará todos los especiales y películas en video. Filme IR. P/G· John Hughes. EB.

The Phantom (El hombre enmascarado). Filme, PP

Plastic Man. Filme. WB/Am. G L. Wilson D B. Spicer.

Pocahontas. Filme AN. WD Primavera 94

Prince Valiant (El Principe Valiente). Serie AN. Family Chan Filme IR. G: M. Beckner N Constantin Film.

Red Sonja. TV. Lancit

Reid Fleming. Filme. G· creador David Boswell. P· M Weisman, J. Loeb II.

Richie Rich. Filme. P: J. Silver, J Davis. G: Jim Jennewein y Tom Parker en la reescritura

RoboCop 3. Estreno próximo

The Saint (El Santo). Filme. P: Rocert Evans. G· Jeff Boam PP.

Sandman. Filme

❑ **Sgt. Rock.** Filme P: Joel Siver, Bob Zemeckis. G: John Mirius EB

The Shadow (La sombra). Filme. G: David Koepp P Mart n Bregman. D: Russell Mulcahy. W/Alec Baldwin. Filme julio

❑ **Sheene.** Serie TV. P· Paul Aratow. Col

Speed Racer. Serie TV AN.

Fred Wolf Films. Octubre 93

Filme D: Patrick Read Johnson G: John Lawton. EB.

❑ **Spiderman.** Miniserie TV AN. Fox. Serie regular TV AN a seguir en octubre 94. Filme. G: Jim Cameron (D), Neil Ruttenberg. Verano 95

Starwatcher. Filme AN. PP

❑ **Superman.** Serie TV. ABC. Superman: Dean Cain. Lois: Teri Hatcher

❑ **Tales from the Crypt-Keeper** Serie TV AN. Nel ABC. Octubre.

Teenage Mutant Ninja Turtles (Las tortugas ninja). Serie AN. CBS. Sin.

Terry & The Pirates (Terry y los piratas). TV

❑ **The Tick.** AN. Miniserie TV. Fox

Time Cop. Filme D: Sam Raimi. DH/L

Tom & Jerry. Filme AN. Estreno este verano

Trouble with Girls. Filme. Fox/FF. G: W Jacobs, G. Jones.

We're Black. Filme AN. Am/U Octubre 93

Wizard of Id. Filme. Cinergi

Wolff & Byrd. TV. Lorimar. P: Joel Simon, Bill Todman Jr. PE/D Joe Dante. Fox

❑ **Wonder Woman.** TV AN.

Zen. Filme. Serie AN RS.

❑ **Zorro.** Filme. G: J. Randal Johnson, Joel Gross. TriStar Serie TV IR F. Chan Serie TV AN Nel

Liste Copyright © 1993 Starlog Communications International, Inc. All Rights Reserved.

EL AMIGOTE DE LOS ZOMBIS

Foto: Michael Prats

Foto: Luis Orta

Terry Black escribe novelas del Oeste y guiones de cine, pero lo que más le gusta es escribir para *Historias de la cripta*.Derecha

¡Terry Black está loco! Escribe guiones para «Tales from the Crypt»...

Por PAT JANKIEWICZ

Entrar en la casa del guionista Terry Black supone llevarse un shock: todo está lleno de cuadros y dibujos entre deprimentes y *kitsch* (como por ejemplo un Snoopy pintado sobre terciopelo negro), y hay un televisor gigante rodeado de montañas de cintas de vídeo que llegan hasta el techo, así como juguetes y cachivaches de lo más interesante. Black quizá sea el único habitante de Hollywood que utiliza un teléfono de la rana Kermit para las conversaciones de negocios.

Black es un hombre afable y corpulento con mucho trabajo. Escribe guiones para *Tales from the Crypt (Historias de la cripta)*, de la HBO –y ganó un premio de la ACE por el del episodio «Dig That Cat... He's Real Gone»–, da clases en la universidad y escribe novelas del Oeste. También ha escrito el guión de *Dead Heat (Estamos muertos, ¿o qué?)*.

Teniendo en cuenta lo que escribe es lógico que naciera en Pittsburgh, el hogar de George Romero. Antes de escribir para el cine Black trabajó como programador («Resulta divertido, pero no había nacido para eso... ¡todos los programadores preferirían estar haciendo alguna otra cosa!»). Black también es el hermano mayor del guionista Shane Black, un hecho al que se enfrenta rebajándose a sí mismo mediante el humor. Señala una ampliación de una portada de revista con una mujer casi desnuda que ocupa toda una pared.

«Es la portada de la primera venta que hice. *Nightshade Mystery Magazine* me pagó 25 dólares por un relato en 1980. En comparación, me encanta poder hablar de mi hermano Shane, quien ha escrito el guión de *Lethal Weapon (Arma letal)*... Lo primero que vendió fue ese guión, y le pagaron un cuarto de millón en concepto de adelanto. ¡El importe de su primera venta fue exactamente diez mil veces superior al de la mía!»

El éxito de su hermano sirvió de inspiración a Black, quien decidió huir de los ordenadores y escribir un thriller protagonizado por un policía zombi, *Estamos muertos, ¿o qué?*.

«Cuando Shane vendió el guión de *Arma letal* sentí como si me acabaran de dar una patada en el trasero –admite–. "¡Yo también puedo hacerlo!", pensé. El argumento es básicamente *D.O.A. (Con las horas contadas)*. En esa película Edmond O'Brien ingería un veneno de acción lenta y disponía de cuarenta y ocho horas para descubrir a su asesino. "¿No resultaría mucho más divertido si ya estuviera muerto y hubiese empezado a descomponerse?", pensé.»

Black no tardó en empezar a escribir para *Historias de la cripta*, la serie televisiva de la HBO basada en los cómics ya clásicos de la EC.

«Fue cosa de Shane –dice, sonriendo–. ¡Todos los caminos llevan a Shane! Joel Silver quería que Shane escribiera el guión de un episodio y Shane no quería porque consideraba humillante e indigno de él adaptar cómics a la televisión por cable. No es cuestión de esnobismo: Shane tiene una fijación por las películas de alto presupuesto, entiéndalo... Le preguntaron quién podía escribir el guión y pensó en mí. Joel conocía el guión de *Estamos muertos...* que encajaba a la perfección en el tono general y la sensibilidad de la serie.»

Foto: Michael Pare

***Creature Feature*, el guión aún no rodado de Black sobre un dibujante cuyas monstruosas creaciones cobran vida, se convirtió en la base del episodio «Korman e Kalumity».**

Black escogió su primer episodio de una manera muy poco espectacular.

«Me entregaron fotocopias de todos los cómics, y me dijeron "Escoge tu favorito" Todos eran bastante horripilantes; recuerdo haber leído uno en el que a un tipo le arrancaban las tripas y haber exclamado "¡No, mejor escojo otro!". Acabé fijándome en "Dig That Cat", y en cuanto empecé a leerlo me pareció obvio que era ideal. Adoro esa clase de sátira enloquecida... Los episodios realmente serios no me dicen nada. La idea básica de "Cat" es que la gente aplaude cuado muere... es un episodio muy alegre.

«Like El Que No Muere tiene siete vidas porque lleva un trozo de cerebro de gato cosido al suyo dentro del cráneo. Me pareció muy plausible dice Black, y se ríe- Después de cada muerte necesita un poco más de tiempo que la vez anterior para resucitar El cómic me encantó, y quería mantener ese tono. También quería que hubiera dimensiones más allá del cómic, y ésa es la razón de que los personajes exploren las implicaciones de lo que están haciendo. El científico loco, el doctor Emil Manfred, tiene algunas frases que me encantan. "Matas a un hombre destruyendo el uno por ciento de su cuerpo –dice–. Puedes estar muerto con el 99 por cien de tu cuerpo sanísimo..." Eso lo saqué de un texto de biología de la secundaria »

El guionista también disfrutó colaborando con su director

«Richard Donner es un hombre que defiende tenazmente sus ideas. Trabajar con él fue muy agradable porque posee una gran imaginación visual. El episodio fue rodado en un estilo muy expresionista, lo rodó como si fuera una feria ambulante... hay montones de luces, colores y sonidos.

»Andaban escasos de tiempo. El tipo tenía que morir siete veces, y no podían perder ni un segundo o desperdiciar metraje. Donner encontró una solución se asombra Black-. Lo que hizo fue usar la escena de la conferencia de prensa e ir incrustando líneas del diálogo en la escena siguiente.»

Black lo pasa en grande trabajando para *Historias de la cripta*.

«Adaptar un cómic no es difícil, pero algunos te dan más problemas que otros. los cómics más difíciles de adaptar son los de argumento más sencillo Tienes siete páginas de cómic y treinta minutos de tiempo de pantalla que llenar, y debes utilizar la inventiva para que la historia no se detenga. Cuando trabajas con actores de carne y hueso debes conseguir que todo resulte más plausible... los tópicos que no desentonan en la boca de un dibujo de dos dimensiones tienen que ser puestos al día no solo debido al cambio de medio, sino por el hecho de que han transcurrido treinta años desde que se publicaron esos cómics

»Por ejemplo, me parecía que el título del cómic se había quedado bastante anticuado... era muy de la época *beatnik*, y yo quería titularlo "Dying for Dollars", ¡pero Joel Silver no quiso ni oír hablar de ello!»

La mayor sorpresa que se ha llevado Black fue ganar el premio ACE (el gran galardón de la televisión por cable) por el guion de ese episodio.

«Fue asombroso. Cuando lo nominaron no me impresioné demasiado "Está claro que no voy a ganar", me dije, y me molestaba tener que alquilar un frac; pero mientras tuviera una oportunidad de ganar por remota que fuese me parecía que tenía la obligación moral de estar allí.

»No escribí un discurso. ¿Para qué molestarse? No iba a ganar... De repente Lea Thompson anunció que había ganado "¡Mierda! –pensé yo–. ¿Qué hago ahora? ¿Soltare algún comentario sarcástico y despectivo sobre mi hermano, eso siempre funciona!" Me entregaron el premio y dije: "Me gustaría dar las gracias a mi hermano Shane, ese cro con la nariz llena de mocos, quien me hizo empezar una carrera de guionista a base de patadas en el trasero." Luego alcé el premio y añadí: "¡Esto le enseñará a ese pequeño bastardo que yo también puedo hacerlo!" ¡Y la ceremonia de los premios fue transmitida por doce emisoras de la televisión por cable, la Cadena Cristiana entre ellas!»

Black aun se asombra de haber ganado el premio.

«Me enfrenté a montones de proyectos de lo más respetable: Ray Bradbury, el escritor de fantasía más conocido y apreciado del país, un especial sobre Vietnam, una adaptación de *Otra vuelta de tuerca*... ¡y ahí estaba yo con una adaptación de un cómic que había sido prohibido en los

«La idea básica de "Cat" es que la gente aplaude cuando muere –observa Black–. Es un episodio muy alegre.»

Foto: Sam Emerson

años cincuenta porque los censores consideraban que corrompía a los niños!»

El guionista también tenía preparado un chiste

«Ray Bradbury no estaba allí, pero yo quería darle una palmadita en el hombro y decirle, "Lo siento, Ray, puede que la próxima vez..." Soy un gran fan suyo –afirma Black– Empecé leyendo *The Martian Chronicles* y *The Illustrated Man* [*Crónicas marcianas* y *El hombre ilustrado*, ambas editadas en Minotauro]. Le escribí una carta diciéndole que aunque había ganado el premio creía que se merecía que reconociese que su obra me había inspirado. Bradbury respondió con una carta extremadamente afable y educada diciéndome que apreciaba el que le considerase como un colaborador.

Black tiene un sentido del humor bastante negro, por lo que «suelen pedirme que escriba las secuencias del Guardián de la Cripta que conectan los episodios –revela–. Siempre que quieren un chiste malo recurren a mí. , Lo que escribí para "Cat" les gustó tanto que luego no paraban de telefonearme diciéndome cosas como "Necesitamos un chiste malo para dentro de cuarenta minutos. ¿se te ocurre alguna cosa?". No estaba nada mal, porque me pagaban mil dólares por cada chiste.»

Los horripilantes chistes del guionista hicieron que acabara encontrándose cara a cara con Terminator

«Me pidieron que hablara con Arnold

En *Estamos muertos, ¿o qué?*, la variación de Black sobre *Con las horas contadas*. Treat Williams persigue a sus asesinos.

Schwarzenegger porque quería salir en pantalla con el Guardián de la Cripta. "¡Quierro chistes sobre culturrismo y la muerrte!" dice Black haciendo una imitación perfecta de Arnold–. La verdad es que impresiona... –añade Black fingiendo horrorizarse–. Me dio treinta minutos para que se me ocurriera algo, y antes de marcharse dijo "¡Volveré!" "Dios mío –me dije yo–, ¿qué voy a hacer...?" De repente apareció un tipo trayendo al Guardián de la Cripta con unas pesas hechas de huesos humanos. El *gag* que se me ocurrió fue que el Guardián se acercara a un cadaver blandiendo dos enormes jeringuillas de embalsamador y que dijera "Si quieres ser un muerto musculoso necesitas... ¡vitaminas!", y que... ¡Tunk, tunk! Ya me entiende »

Black se lleva estupendamente con el Guardián de la Cripta, y hasta le regaló unos cuantos chistes cuando Arnold Schwarzenegger fue a hacerle una visita.

Foto Michael Poles

Foto de *Estamos muertos* Copyright 1988 New World Pictures

En el episodio «Reluctant vampire» Malcolm McDowell saboreaba los líquidos en depósito delante de George Wendt, el propietario del banco de sangre.

Otra historia críptica sufrió una extraña mutación

«Escribí un guión cinematográfico titulado *Creature Feature* sobre un dibujante cuyos monstruos cobran vida. Bill Teitler, el productor de la serie, se enamoró del guión, pero no logró colocarlo en ningún sitio "¿Por qué no tomamos la idea, usamos las mejores escenas y la condensamos hasta convertirla en un episodio de la serie?", me sugirió, y eso fue lo que hicimos.

«Todos los episodios de la serie tienen que ser adaptaciones de los cómics... es un requisito ineludible, ¿sabe? Por suerte había un cómic titulado "Kamen's Kalamity" escrito y dibujado por Jack Kamen, uno de los maestros de la EC Cuenta cómo llegó a trabajar para la EC, y presenta a todos los dibujantes de la casa. El argumento era una tontería, desde luego, así que nos dijimos "¡De acuerdo, lo adaptaremos! Tendremos que crear material nuevo para que resulte más interesante", y eso nos permitió entrar a saco en mi guión. Fue uno de los mejores episodios de la serie »

¿Y qué pensó Jack Kamen de lo que hicieron?

«¡Nos pidió que cambiáramos el apellido! –dice Black y se ríe–. Para ser justos

con él, debo confesar que uno de nuestros añadidos era una esposa que no paraba de reprocharle su impotencia... Nos la inventamos, y me parece muy comprensible que no quisiera tener ninguna relación con el episodio.»

«Korman's Kalamity» (el nuevo título del episodio) fue visto por William Gaines (el fundador de la EC, ya fallecido) antes de que se emitiera, y Gaines también quiso que se prescindiera de su nombre y apellido.

«Le llamamos "Bob Grimes". Uno de los cambios en los que más insistió fue el de eliminar la escena en la que "Grimes" decía al dibujante "¡Venga, a trabajar! ¡Tenemos una revista cutre que sacar al mercado"". A Gaines no le gustó nada que usáramos esa palabra. "¡Mis revistas no eran cutres!" Bueno, confieso que había logrado enganarme...», sonríe Black.

Antes de triunfar echando una mano en la Cripta Black hizo un intento de adaptar a un monstruo de la Marvel.

«*The Lizard* es uno de los proyectos que más me han interesado. Estaba repasando los títulos de la Marvel, y me di cuenta de que todos los héroes realmente buenos ya habían sido adaptados. Había una serie televisiva sobre Spider-Man, el Capitán América había sido adaptado al cine... A quienes no habían hecho justicia era a los villanos de la Marvel, que suelen ser tan extraños, fascinantes e ingeniosos como los heroes.

«El Lagarto siempre fue mi favorito debido a las preguntas que plantea. Tenemos a un respetable científico (el doctor Curt Connors) que pierde su brazo y desarrolla una fórmula que lo hace crecer de nuevo utilizando el mismo poder regenerativo que permite que les vuelva a crecer la cola a los lagartos. El único problema es que un infortunado efecto colateral le convierte en un horror reptiliesco de ojos rojos y rostro cubierto de escamas verdes...

«Se podía abordar todo el tema de la ingeniería genética -declara Black-. Se podía examinar lo que nos estamos haciendo a nosotros mismos y en qué consiste el ser humano. ¿Cuándo dejas de ser un *homo sapiens*? Podría haber sido una película realmente impresionante... Spider Man no estaba incluido porque habría cambiado la atmosfera, y además los problemas legales habrían sido bastante difíciles de resolver.

«Mi idea básica era que el Lagarto había perdido el control. En un momento de la acción se administraba deliberadamente una sobredosis de su fórmula para averiguar qué ocurría, y le salían todavía más miembros... se convertía en un cienpiés-lagarto con doce brazos. El laboratorio en sí sería el villano, igual que en *Gorra* (ídem). Se podía tomar un fragmento de cuerpo, venderlo y regenerarlo después.

«Siempre he estado enamorado del personaje, y me gustó mucho la manera en que lo usó Todd McFarlane en el número 1 de *Spider-Man*. ¡Por primera vez daba auténtico miedo! Al principio quería matarle, pero Stan Lee protestó -observa Black-. "¡Espera, ahí tenemos la posibilidad de una secuela!", dijo. Por desgracia no conseguimos que New World respaldara el proyecto, y las cosas nunca llegaron tan lejos.»

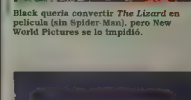
Black estuvo a punto de adaptar otro cómic.

«Warner Bros. me preguntó si estaba dispuesto a reescribir el guión de un proyecto cinematográfico anterior a la serie televisiva que adaptaría *The Flash* -revela . La premisa era que el Flash era un cristiano renacido que obtenía sus poderes mientras estaba investigando el Santo Sudario de Turín. La energía fantasmal de Jesucristo surgía del Sudario y le bendecía. Después de recibir ese regalo divino descubría que era capaz de correr muy deprisa...»

En cuanto a *Estamos muertos, ¿o qué?*,

«El guion iba un poco más allá que la película. La idea básica era que se estaba descomponiendo de una forma bastante fea: se le caía un brazo, y le disparaban tantas balas que en su pecho había un agujero tan grande que podías ver a través de él... Cuando Roger se enfrentaba con su asesino al final de la película New World quiso que la cosa quedara mejor explicada, y añadieron una escena en la que Vincent Price soltaba un discurso sobre el proceso de resurrección y cómo funcionaba... a pesar de que todo lo que dice ya lo sabías. ¡La acción se detiene de repente! Price soltó el discurso estupendamente bien... casi valió la pena sólo por verle interpretar -dice el guionista. Lo que me sorprendió era que fuese tan esquizofrénico... Cuando estaba delante de la cámara era increíblemente malvado, pero en cuanto decían "Corten" era el tipo más encantador del mundo.»

Black quería convertir *The Lizard* en película (sin Spider-Man), pero New World Pictures se lo impidió.



El guionista se llevó a casa un premio de la ACE por el episodio «Dig That Cat... He's Real Gone»

CORREO DE LOS COMICS

Lamentablemente la tirada de libros de comics no puede ser tan numerosa como editores y aficionados desearíamos. Esto provoca que las cortas ediciones no alcancen la difusión necesaria. Para que el buen aficionado no se quede sin la obra de su autor favorito, le sugerimos utilizar nuestro servicio de venta por correo.

CATALOGO/ SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

Ediciones ZINCO
SERIE PRESTIGE

- ☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL 750
- ☐ BATMAN: BROMA ASESINA 475
- ☐ BATMAN & JUDGE DREDD 750

- ☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3 525
- ☐ BATMAN VUELVE 700
- ☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6 290
- ☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3 500
- ☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3 475
- ☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4 500
- ☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2 500
- ☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3 525
- ☐ OMAC. Núm. 1 al 4 450
- ☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4 500
- ☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3 475
- ☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3 500

- ☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3 500
- ☐ RONIN. Número 1 al 6 375
- ☐ TWILIGHT. Número 1 al 4 525
- ☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3 525
- ☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4 500
- ☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2 500
- ☐ LEX LUTHOR 500
- ☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4 525
- ☐ DOM PATROL. 1 y 2 525
- ☐ TERROR SAGRADO 525
- ☐ HELLBLAZER 525
- ☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA 525
- ☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA 400
- ☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3 500
- ☒ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2 475

- ☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA 1.975
- ☐ CATWOMAN 525
- ☐ LOBO PARAMILITARY 525
- ☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3 525
- ☒ BATMAN: AMO DEL FUTURO 750
- ☐ HISTORIA DE GANTHET 750
- ☐ GOTHAM: LUZ DE GAS 550
- ☐ CAMELOT 3.000 1.750
- ☐ EL VENENO DE MAÑANA 750
- ☐ LOBO: GREATEST HITS 1.275
- ☐ FUNERAL DE SUPERMAN 1.250
- ☐ LA MUERTE DE SUPERMAN 995
- ☐ SHADE, Núm. 1 750
- ☐ SHADE, Núm. 2 550
- ☐ ROBIN 3.000, Núm. 1 550
- ☐ ROBIN 3.000, Núm. 2 550
- ☐ EL REGRESO DE SUPERMAN 475
- ☐ DOOM PATROL II, 1 y 2 550
- ☐ FLASH EXITO TV 475
- ☐ ANIMAL MAN, 1 y 2 550
- ☐ ANIMAL MAN 3 925
- ☐ BATMAN WESTERN 750
- ☐ SADMAN 1 550

(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE
- ☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2 750

FRANK MILLER
- ☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE 1.600

DON LAWRENCE
- ☐ STORM. Núm. 1 y 2 700
- ☐ STORM. Núm. 3 y 4 775

TURF/MOUCLIER
- ☐ MURALLAS DE ESPUMA 850

ALAIN GARRIGUE
- ☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ 850

RICHARD CORBEN
- ☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR 1.150

WAGNER/GRANT/BOLLANT
- ☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ 1.450

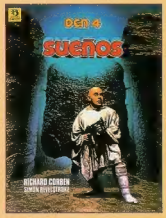
ROSINSKI/VAN HAMME
- ☐ THORGAL. Núm. 1 y 2 550
- ☐ THORGAL. Núm. 3 y 4 575

EDDY PAAPE
- ☐ LUC ORIENT 750

DAVE STEVENS
- ☐ ROCKETEER 975

MESSNER/LOEBS
- ☐ EPICURUS 800

BORDES DURAND
- ☐ FOC. Núm. 1 975
- ☐ FOC. Núm. 2 y 3 800



FERRY/VERNAL
- ☐ IAN KALEDINE 750

ANDREAS
- ☐ COUTOO 800
- ☐ CRONWELL STONE 600

VARIOS AUTORES
- ☐ SUPERMAN GIGANTE 790

- ☐ SUPERMAN Y LA BOMBA DE LA PAZ 800
- ☐ BATMAN GIGANTE 575
- ☐ BATMAN 3-D 1.250
- ☐ EL HIJO DEL DEMONIO 975
- ☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 1.200
- ☐ EPICURUS EL SABIO, 2 875
- ☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE 1.150
- ☐ DEN-4 1.375
- ☐ CASOS VIOLENTOS 850
- ☐ MARKETING Y UTOPIA 875
- ☐ MUTANTES 775
- ☒ SUPERMAN VS SPIDERMAN 790
- ☐ BATMAN VS LA MASA 575

LIBROS

MORENO CASARES
- ☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950

MOENCH/JONES/JONES III

Señale con una cruz los títulos que desee recibir. Sume usted mismo. Añada gastos de envío y anote el resultado final. Indique sus señas y cifras claramente.

NOMBRE .....

DOMICILIO .....

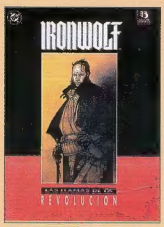
DP CIUDAD .....

Forma de pago:
- ☐ TALON BANCARIO
- ☐ GIRO POSTAL
- ☐ CONTRA REEMBOLSO

} GASTOS DE ENVIO: 200 Ptas.

Si no desea recortar esta página, fotocopiela o escriba los títulos que desea recibir, enviando su pedido a:

EDICIONES ZINCO; AVDA. DE ROMA, 157; 08011 BARCELONA



NOVEDADES

SANDMAN: LA CANCION DE ORFEO
¡Vuelve el comic más aclamado de la década! La historia oculta del hijo de **SANDMAN**, por **Neil Gaiman** y **Bryan Talbot**

ANIMAL MAN: CARNE Y SANGRE
¡Prepárate para descubrir a un **Animal Man** totalmente distinto al que conoces! Por **Jamie Delano** y **Steve Pugh.**

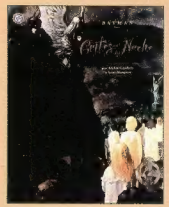
BATMAN: EL AZUL, EL GRIS Y EL MURCIELAGO
La versión más insólita de **Batman** trasladado a los tiempos del viejo oeste americano. **Por Elliot S. Maggin** y **Allan Weiss**

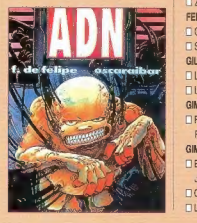
- ☐ BATMAN-DRACULA 1.975

GEORGE PRATT
- ☐ EL AS ENEMIGO 1.975

DAVE McKEAN
- ☐ ARKHAM ASYLUM 1.975

VARIOS AUTORES
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.900
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 90 JAMAS CONTADAS 2.850
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.600
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS CONTADAS 2.700
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
- ☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700
- ☐ BATMAN, GRITOS EN LA NOCHE 2.275
- ☐ IRON WOLF, LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975





OTRAS EDITORIALES
TOUTAIN Editor

NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
- ☐ CHANCES 690

ALTUNA/TRILLO
- ☐ TRAGAPERRAS 950
- ☐ CHARLIE MOON 750

AZPIRI, ALFONSO
- ☐ PESADILLAS 690
- ☐ PESADILLAS II 750

BERNET/ABULI
- ☐ TORPEDO 0 750
- ☐ TORPEDO 1 750
- ☐ TORPEDO 2 750
- ☐ TORPEDO 3 750
- ☐ TORPEDO 4 750
- ☐ TORPEDO 5 750
- ☐ TORPEDO 6 750
- ☐ TORPEDO 7 750
- ☐ DE VUELTA A CASA 650

BERNET/SEGURA
- ☐ KRAKEN 1 585
- ☐ KRAKEN 2 575
- ☐ KRAKEN 3 630

BERNET/TRILLO
- ☐ CUSTER 600
- ☐ LIGHT & BOLD 750

BEROY
- ☐ DOCTOR MABUSE 600
- ☐ 999-666 600
- ☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750

BROCAL/SEGURA
- ☐ EL OTRO NECRONOMICON 750

COLAN, EUGENE
- ☐ ESTRELLAS USA 1 750

CORBEN, RICHARD
- ☐ JEREMY BROAD 850
- ☐ HOMBRE LOBO 995
- ☐ UNDERGROUND 2 850
- ☐ ROWLF 850
- ☐ MUNDO MUTANTE 1.200
- ☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
- ☐ PILGOR 950
- ☐ EDGAR ALLAN POE 850
- ☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
- ☐ BLOODSTAR 1.385
- ☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
- ☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
- ☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250

DE FELIPE, FERNANDO
- ☐ NACIDO SALVAJE 700
- ☐ A. D. N. 675
- ☐ S.O.U.L. 1.200
- ☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650

JAVIER COMA
- ☐ NEW YORK CITY 750

FERNANDEZ, FERNANDO
- ☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275

FERRY, PASCUAL
- ☐ CREPUSCULO 700
- ☐ SEBASTIAN GORZA 750

GILLON, PAUL
- ☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
- ☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750

GIMENEZ, CARLOS
- ☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550

GIMENEZ, JUAN
- ☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
- ☐ CUESTION DE TIEMPO 690
- ☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
- ☐ JUEGO ETERNO 725
- ☐ BASURA 800
- ☐ CIUDAD I 850
- ☐ CIUDAD II 850

GLIGOROV
- ☐ GINGER 875

LEVIS, GEORGES
- ☐ BURDEL 875

MAROTO, ESTEBAN
- ☐ MUJERES FANTASTICAS 580
- ☐ EN EL NOMBRE DEL DIABLO 800

ORTIZ/SEGURA
- ☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
- ☐ BURTON & CYB 1 690
- ☐ BURTON & CYB 2 690
- ☐ BURTON & CYB 3 750
- ☐ BURTON & CYB 4 750

PRADO, MIGUELANXO
- ☐ STRATOS 600

RATERA, MIKE
- ☐ MUJERES SECRETAS 750

RUSELL, CRAIG
- ☐ OPERA 1.400

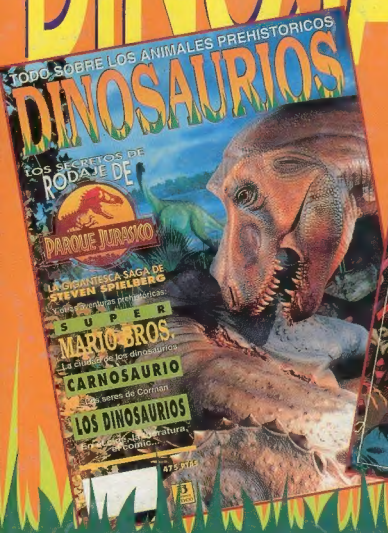
SAUDELI
- ☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150

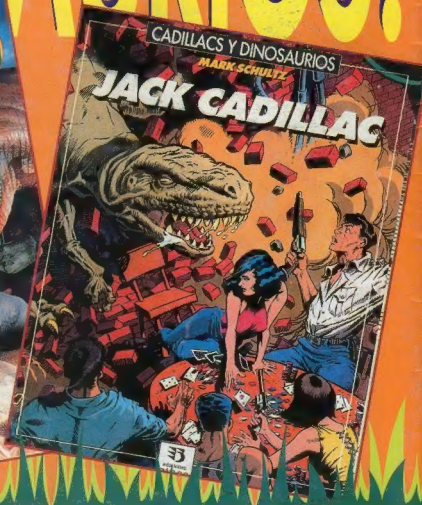
THORNE, FRANK
- ☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
- ☐ GHITA DE ALIZAR 2 750

WRIGHTSON, BERNI
- ☐ CREEPSHOW 530
- ☐ FERIA DE MONSTRUOS 585
- ☐ MAESTRO DEL TERROR 750
- ☐ HISTORIAS DE LOS MALOS TIEMPOS 750

VARIOS AUTORES
- ☐ VAMPIROS 2 750

¡LLEGAN LOS DINOSAURIOS!





EL MES QUE VIENE EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL

LAS NOCHES DEL HOMBRE MURCIELAGO

COMICS scene

ediciones zinco

NUM. 13
390 PTS

LA SAGA DE LOS X-MEN

AMIGO DE LOS ZOMBIES

LA CRISIS DE LOS COMICS INFINITOS

LOS CUATRO FANTASTICOS: LA PELICULA

00013
8 414090 103725